ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#12 (141) ИЮНЬ 2003



FINAL FANTASY X-2

ДЕВИЧНИК ГОДА!

СТР. 39

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● GAMECUBE ● GAME BOY ADVANCE



ШОК И ТРЕПЕТ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ!

HALF-LIFE 2

СТР. 22

БРАЙАН РЕЙНОЛЬДС ПОКАЗЫВАЕТ КЛАСС

RISE OF NATIONS

СТР. 54

CALIFORNIA DREAMS

E3

СТР. 28

4 ПОСТЕРА ВНУТРИ !!!

СТР. 16

БЛЕСТЯЩИЕ МАШИНКИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

GRAN TURISMO 4

ИГРЫ НОМЕРА:

Gran Turismo 4/Half-Life 2/**Counter-Strike: Condition Zero**/Doom III/**Star Wars: Knights of the Old Republic**/Vampire: The Masquerade – Bloodlines/**Black & White II**/World of Warcraft/**Deus Ex: Invisible War**/Full Throttle: Hell on Wheels/**Halo 2**/LOTR: The Return of the King/**Prince of Persia: The Sands of Time**/Metal Gear Solid: Twin Snakes/**Metal Gear Solid 3: Snake Eater**/Syphon Filter: The Omega Strain/**Castlevania: Lament of Innocence**/Medieval: Total War – Viking Invasion/**Rise of Nations**/Grand Theft Auto: Vice City/**World War II: Frontline Command**/Downtown Run/**The Sims: Superstar**

520 МБАЙТ

HALF-LIFE 2

ВИДЕО НА ДИСКЕ К НОМЕРУ

(game)land

ISSN 1609-1035





hp LaserJet 1000w
- скорость печати 10 стр./мин, выход первой страницы менее чем через 15 сек.
- USB порт для Microsoft® Windows®



hp LaserJet 1005w
- скорость печати 14 стр./мин, выход первой страницы менее чем через 10 сек.
- параллельный и USB порт для Microsoft® Windows®



hp LaserJet 1150
- скорость печати 17 стр./мин, выход первой страницы менее чем через 10 сек.
- память 8 МБ
- аппаратно русифицирован
- лоток подачи на 250 листов
- подключение к локальной сети (опционально)



hp LaserJet 1300/1300n
- скорость печати 19 стр./мин, выход первой страницы менее чем через 8 сек.
- память 16 МБ
- аппаратно русифицирован
- принт-сервер hp Jetdirect (стандартно для LJ 1300n)
- дополнительный лоток на 250 листов (опционально)
- подключение к локальной сети
- интегрированный веб-сервер

Выбрать качество HP – значит, принять верное решение. Особенно если Вам нужен монохромный лазерный принтер – надежный, производительный и доступный. Новая серия HP LaserJet – это широкий выбор моделей, от простых до высокопроизводительных. Плюс новейшая технология термического закрепления тонера, значительно уменьшающая время разогрева и обеспечивающая низкий уровень энергопотребления. Вам остается лишь выбрать решение, которое полностью отвечает Вашим требованиям.
Зачем идти на компромисс, когда настоящее качество так доступно?

hp LaserJet 1000w – самый доступный по цене персональный монохромный лазерный принтер для работы с ОС Windows.
hp LaserJet 1005w – идеален для тех, кому необходим производительный лазерный принтер по привлекательной цене.
hp LaserJet 1150 – для тех, кому важна скорость печати и возможность установки в локальную сеть. Поддерживает большинство ОС.
hp LaserJet 1300 – для тех, кто хочет получить максимум от персонального лазерного принтера. Может быть подключен в сеть, поддерживает большинство ОС, имеет дополнительный лоток для бумаги. Самый мощный и быстрый в этой серии принтер по привлекательной цене. Возможность удаленного управления и конфигурации.

Просто позвоните! Тел. (095) 797-3-797
Подробную информацию о технике и решениях HP
Вы найдете на сайте www.hp.ru

invent

ИЮНЬ #12(141) 2003

В НОМЕРЕ



ТЕМА НОМЕРА
E3 В ЭТОМ ГОДУ ДОКАЗАЛА, ЧТО PC-РЫНОК НЕ ТАК БЕЗНАДЕЖЕН. НАС ОЖИДАЕТ ВАЛ СИЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ /28



ТЕМА НОМЕРА
ПОДАВЛЯЮЩЕЕ БОЛЬШИНСТВО ИГР, ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА E3 – КОНСОЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ. HALO2, MGS3: SNAKE EATER, CASTLEVANIA... /36



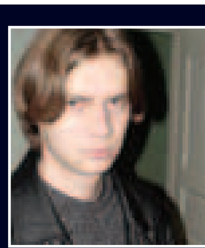
ХИТ?
ПРОДЮСЕР POLYPHONY DIGITAL КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ СОБСТВЕННОРУЧНО ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛ НАМ РАННЮЮ ВЕРСИЮ «ИДЕАЛЬНОГО АВТОСИМУЛЯТОРА» GRAN TURISMO 4. КРАСОТА – НЕ ТО СЛОВО! /16



ОБЗОР
НАСТАЛ ПЕРЕЛОМНЫЙ ПЕРИОД ДЛЯ ВСЕХ RTS-СТРАТЕГИЙ. RISE OF NATIONS – ВЕЯНИЕ НОВОГО ВРЕМЕНИ /54



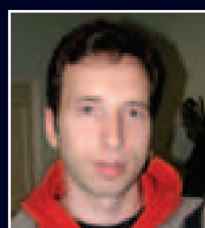
ОБЗОР
WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND – ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ТЕМА ВТОРОЙ МИРОВОЙ НЕ ДАЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО /60



Всем!

Как вам хорошо известно, лето – период затишья в игровой индустрии. Несмотря на это, мы обнаружили, что совсем уж тихого «мертвого сезона» нашим читателям ожидать не стоит. Приблизительные прикидки по обзорным материалам показали, что заскучать не получится. Кроме того, в стадии проработки у нас сейчас находятся такие спецматериалы, что, поверьте, приятный шок вам гарантирован.

– АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Приветствую!

Вы даже представить себе не можете, насколько у нас сплоченный и дружный коллектив! Когда пришла пора отсылать наши «вступительные слова» на корректуру, выяснилось, что мы с Токсичным Мстителем, не сговариваясь, написали одно и то же. Вот достойный пример самурайского единения! Со своей стороны хочу подтвердить, что в период релизного затишья наш журнал действительно удивит вас такими сюрпризами, что пальчики оближете!

– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

НОВОСТИ

ХИТ?

ТЕМА НОМЕРА

PC

Приставки

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

СИ-Бонусы
В ЭТОМ НОМЕРЕ ОБА БОНУСНЫХ ПОСТЕРА ПРЕВРАЩЕНЫ В СВОЕОБРАЗНЫЙ ФОТООТЧЕТ О ПРОШЕДШЕЙ ВЫСТАВКЕ E3. А НА НАКЛЕЙКЕ ВАС БУДЕТ ЖДАТЬ СЕКСАПИЛЬНАЯ ГЕРОИНЯ BMX XXX – MIKA.





RETRO
КОМПАНИЯ SNK – ИЗВЕСТНАЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ БЛАГОДАРЯ ПЛАТФОРМЕ NEO-GEO И ИГРАМ ДЛЯ НЕЕ – БЫЛА ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПЛОДОВИТЫХ ДЕВЕЛОПЕРСКИХ КОНТОР В МИРЕ. ЧТО НЕ ПОМЕШАЛО ЕЙ ЗА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ПОТЕРЯТЬ ЛИДИРУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ И ДОКАТИТЬСЯ ДО БАНКРОТСТВА /96

СТРАНА ИГР

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

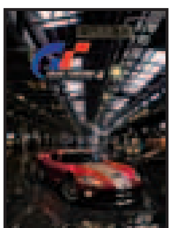
№12(141) июнь 2003
www.gameland.ru

НА ОБЛОЖКЕ: Красавец Dodge Viper из адреналиновой Gran Turismo 4.

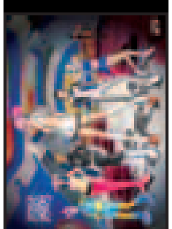


ХИТ?
ПРИВЕТСТВУЙТЕ ОДНУ ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ПРОШЕДШЕЙ E3 – ФЕЕРИЧЕСКИЙ HALF-LIFE 2! ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДЛАГАЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО СТАТЬЯ ОБ ИГРЕ, НО И ГИГАНТСКИЙ РОЛИК НА НАШЕМ CD /22

ПОСТЕРЫ



GRAN TURISMO 4
Много блеска и... скорости!



SPACE CHANNEL 5 PART 2
Улала + Майкл Джексон = ?

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru главный редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru зам. глав. редактора
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru литературный редактор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Святослав Торик torick@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru менеджер
Алексей Попов popov@gameland.ru менеджер
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

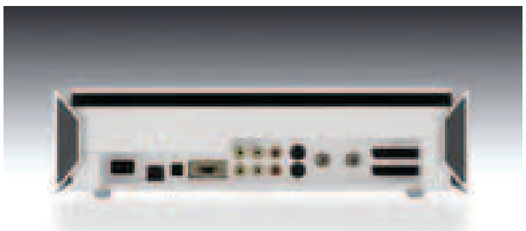
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

SONY АНОНСИРУЕТ PSX

Sony объявила о планах запуска нового устройства, получившего неожиданное (и хорошо известное всем игрокам и журналистам) название PSX. Представляет оно собой любопытную модификацию PlayStation 2 с новым дизайном и рядом дополнительных наворотов. В частности, в PSX встроены жесткий диск емкостью 120 Гбайт, Ethernet-адаптер, TV/BS-тюнер и DVD-RW. Система позиционируется не как игровая приставка (хотя построена на ее основе и, естественно, проигрывает софт для PS2 и PS one), а как электронное устройство класса hi-end, предназначенное в первую очередь для скачивания и проигрывания цифрового контента и записи телевизионных передач (опять в же в цифровом формате и с последующей возможностью перезаписи на DVD-носитель). Подобная направленность продукта всячески подчеркивается. Например, порты для подключения геймпадов перенесены на заднюю сторону устройства – тем самым указывается, что гейминг в данном случае не является приоритетом. Кроме того, устройство не воспринимает стандартные карты памяти для PlayStation 2, а использует Memory Stick – что вполне объяснимо, учитывая серьезнейшую разницу в объеме информации, умещающуюся на данных носителях. В довершение ко всему распространением PSX будет заниматься не Sony Computer Entertainment, а Sony Home Electronics Division (то есть отделение компании, ответственное за домашнюю электронику).

Цена устройства пока что не анонсирована. До конца года PSX появится в продаже в Японии. В течение 2004 года состоится запуск в Северной Америке и Европе. ■







ДЕТИШКИ-ШПИОНЫ НА PC

Специально для тех, кому окажется мало выходящего вскоре кинофильма Spy Kids, компания Dysney Interactive готовит блюдо под названием Spy Kids 3-D: Game Over. В начале июля это чудо выйдет для PC и GBA. PC-версия будет содержать три эпизода, проходя которые игроки будут пытаться избавить мир от злобного изобретателя, приготовившего юным спасителям человечества такие изощренные испытания, как битву на палках, гонки по кругу и плавание в лаве. Те же, кому все злодейские происки окажутся по плечу, смогут насладиться созерцанием бонусного контента через прилагающиеся к игре стереоскопические очки.

Версия же для GBA, естественно, будет самым радикальным образом отличаться от PC-шной. В ней суровый агент-ветеран Juni на протяжении четырех эпизодов по двенадцать уровней каждый будет спасать свою сестру Carmen от злодея, прозывающегося Toy Maker. Агенту доступны такие мощные средства борьбы со злодеями, как комбо-атаки, ракетные бустеры, тройные удары и кража энергии у врагов! ■

SQUARE ENIX ПЛАНИРУЕТ ПРИБЫЛЬ

Square Enix объявила, что в текущем финансовом году она рассчитывает на получение прибыли в размере $89 млн. и планирует продать по всему миру 11 млн. копий своих игр. Отметим, что прогноз по прибыли Square Enix на 36% ниже, чем прибыль, полученная в прошлом финансовом году Square и Enix вместе взятыми. Связано это с тем, что японский игровой рынок год от года чувствует себя все хуже и хуже. А потому компания намерена сделать упор на продвижение своей продукции на других рынках. В частности, Square Enix собирается уделять большое внимание Европе, так как видит в этом рынке большой потенциал. Несмотря на спад интереса к RPG в Штатах, компания не будет в срочном порядке вносить коррективы в свою линейку проектов, но зато сократит сроки локализации, так что огромные разрывы в сроках выхода одной и той же игры в разных регионах должны существенно сократиться.

Что касается главных своих проектов – Final Fantasy XII и Dragon Quest VIII, – то Square Enix решила внести некоторую определенность в том, что касается дат релиза двух хитов. Final Fantasy XII запланирована на вторую половину 2003 финансового года. То есть на прилавках она появится (по крайней мере, в Японии) в промежутке между октябрем 2003 года и мартом 2004 года. Dragon Quest VIII в текущем финансовом году не выйдет, а значит, раньше весны 2004 года его ждать бессмысленно. ■

КОРОТКО

КРИЗИС В 3DO ПРОДОЛЖАЕТСЯ. Компания объявила о запуске процедуры банкротства. В ближайшее время 3DO постарается найти покупателя, чтобы продолжить деятельность хоть в каком-то виде. На данный момент в разработке находится игра Four Horsemen of the Apocalypse.

ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO Сатору Ивата (Satoru Iwata) заметил, что его компания работает над созданием образа нового персонажа-мэскота, который в будущем сможет вытеснить из умов игроков как Марио, так и покемонов. По мнению Nintendo, всяческие пикачу и усатые водопроводчики уже несколько подустарели и не соответствуют духу времени.

NINTENDO РЕШИЛА очень своеобразно справить 20-летний юбилей Famicom (NES), прекратив выпуск Famicom Jr. (модификации приставки). В сентябре заводы перестанут штамповать новые партии на удивление живучей консоли, до сих пор интересующей некоторых энтузиастов и коллекционеров. Также прекратится выпуск и Super Famicom Jr. (SNES).

CAPCOM ЗАНЯЛАСЬ разработкой проекта по мотивам культового мультфильма Тима Бертона Nightmare Before Christmas. Игра должна появиться на прилавках в 2004 году. Платформа – PlayStation 2.

BETHESDA ОБЪЯВИЛА, что «закадровым голосом» игры Pirates of the Caribbean (разрабатываемой «Акеллой») будет Кейра Найтли (Keira Knightley), исполняющая одну из главных ролей в одноименном фильме.

CAPCOM АНОНСИРОВАЛА релиз Biohazard Collector's Box для GameCube. Точный комплект коллекционного издания пока что не разглашается (по всей вероятности, он будет содержать игры Biohazard с нулевой по третью). В Японии такая штука поступит в продажу 7 августа. В тот же день на прилавках появится и GC-версия Biohazard Code: Veronica.

В РАЗРАБОТКЕ PILOTWINGS для GameCube принимает участие не только сама Nintendo, но и Factor 5, известная своими Star Wars: Rogue Squadron.

SONY И MICROSOFT одновременно снизили в Австралии цены на PlayStation 2 и Xbox соответственно. Теперь приставки стоят по 329 австралийских долларов (около $215).

НОВЫЙ SPLINTER CELL НА ГОРИЗОНТЕ

Ubi Soft официально анонсировала продолжение одного из главных мультиплатформенных хитов последнего времени – Tom Clancy's Splinter Cell. Игра будет называться Splinter Cell: Pandora Tomorrow и, подобно предшественнице, выйдет на всех современных консолях, а также на PC. На данный момент проект пока что находится на ранних стадиях разработки, а потому информации по нему немного. Тем не менее, уже заявлено, что в Splinter Cell: Pandora Tomorrow будет включена онлайновая мультиплеер-составляющая. Одновременно несколько игроков смогут ассистировать главному герою игры – Сэму Фишеру – в выполнении предварительно выбранной миссии. О других многопользовательских режимах пока что ничего не известно. Релиз Splinter Cell: Pandora Tomorrow запланирован на первый квартал 2004 года.■





SOUL CALIBUR БУДЕТ ЧАЩЕ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА ПРИЛАВКАХ

Namco сообщила, что в 2004 году компания выпустит новые части Tekken, Ace Combat, Dead to Rights, а также очередную RPG из серии Tales of... Кроме того, в планах значатся некая MMORPG, а также экшновый проект, в котором будет участвовать куча персонажей из самых разнообразных игр от Namco.
В ближайшее время компания планирует уделять больше внимания американскому и европейскому рынкам (к этому сейчас по понятным причинам начинают тяготеть крупные японские издатели). Например, в Европе количество готовящихся к релизу тайтлов увеличилось в два раза по сравнению с прошлым годом: с 9 до 18. В Северной Америке в 2003 году на прилавках появится 21 игра – в прошлом году их количество составляло 12. Вдобавок ко всему Namco заявила о планах выпускать проекты из серий Ridge Racer и Soul Calibur с большей регулярностью, а не «раз от разу», как это происходит сейчас. То есть, по крайней мере, каждые два года нас будут ждать пополнения этих линеек.■

КОРОТКО

ПЕРВЫЕ ТРИ «ТОМА» Sega AGES выйдут в Японии 28 августа. Это будут Phantasy Star, Monaco GP и Fantasy Zone. Все упомянутые игры – усовершенствованные версии классических проектов прошлого.

В КОНЦЕ 2003 ГОДА Vivendi Universal выпустит на PlayStation 2 и Xbox игру по мотивам фильма The Fast and the Furious («Форсаж»). Разработкой занимается Genki.

КОМПАНИЯ LSP GAMES приобрела у Universal Studios права на разработку игр по мотивам мультипликационного сериала Sitting Ducks. Игра будет представлять из себя adventure с видом от третьего лица. Остальные детали неизвестны.

SEGA ГОТОВА ЗАКЛЮЧИТЬ АЛЬЯНС С ELECTRONIC ARTS?

Sega получила от Electronic Arts предложение объединить усилия по продвижению и продажам игровой продукции в Северной Америке. Судя по отзывам представителей Sega, компания склоняется к заключению такого рода альянса с Electronic Arts. В частности, Хисао Огути (Hisao Oguchi) – который уже в этом месяце должен занять пост президента Sega – заявил буквально следующее: «Раз мы сами не можем разобраться с проблемами на американском рынке, то в таком случае лучше объединить с кем-нибудь усилия». Вполне возможно, что в ближайшее время обе компании придут к какому-то более-менее конкретному соглашению – объемы продаж игр от Sega абсолютно не устраивают производителя. А похожий альянс, заключенный в свое время Electronic Arts и Square, приносил плоды – а значит, функционеры компании могут достаточно четко представить, чего следует ожидать. Как всегда, где-то поблизости от Sega бродит и Microsoft, но Огути заверяет, что никаких разговоров о возможном приобретении японской легенды американским гигантом на данный момент не ведется. ■

НА АЛЯСКЕ ТОЖЕ ВОЮЮТ

В августе всех поклонников стратегии American Conquest ждет маленькая радость – add-on под названием American Conquest: Fight Back! Покупатели расширения (кстати, не требующего для работы оригинальной игры) получат в свое полное распоряжение аж пять новых наций: народ Аляски (Alaskan Haida), русских, португальцев, голландцев и немцев. Также ожидаются двадцать восемь миссий для кампаний, более пятидесяти свежих юнитов и новый режим игры, называющийся battles, в котором игроки смогут сконцентрироваться на тактике, оставив в покое экономическую составляющую. Ждем подробностей. ■





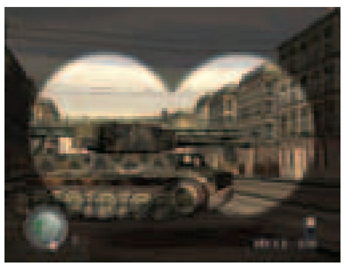
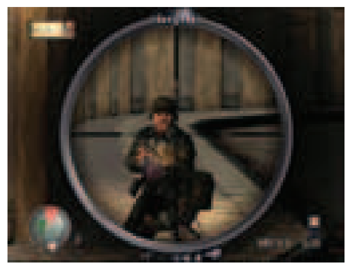
«БУКА»: ПЕРВАЯ СОТНЯ ЕСТЬ!

Компания «Бука» справляет своеобразный юбилей: за время своего существования ей было выпущено в России 100 компьютерных игр – своих и локализованных. Образовавшись в 1993 году, компания изначально занималась продажей приставок и игр к ним. Первый проект, созданный в содружестве с командой Logos, – «Русская рулетка». За ней последовали «Аллоды», «Вангеры», «Петька и Василий Иванович спасают галактику», «Шторм»... Юбилейной игрой стал Rayman 3. «Бука» продолжает свою работу, и осенью на прилавках должны появиться «Антанта», «Ударная Сила», «Магия Войны», «Петька 4», «Недетские сказки»... ■

ПРО СНАЙПЕРА-ПЕРЕБЕЖЧИКА

Wanadoo обнародовала первую информацию по игре Sniper Elite от компании Rebellion. Это шутер на тему Второй мировой войны, сочетающий в себе такие жанры, как FPS и TPS. Игрок влезает в шкуру немецкого снайпера Петера Мауэра, которого в 1945 году вербует OSS (позже переименованная в CIA, то есть ЦРУ), дабы тот выполнил для них десяток миссий против СМЕРШ за вознаграждение в виде американского паспорта. Пока все, чем может похвастаться Wanadoo, – заявления о лихом геймплее будущего шедевра, который потребует от игрока в равной мере тактическое мышление и твердую руку, держащую не только снайперские винтовки, а еще и пистолеты, бомбы, гранаты, ножи, пулеметы и даже огнемет. Не обойдется и без мультиплеера, в том числе и в немодном ныне на PC режиме split-screen. Пока в графе «дата выхода» стоит конец текущего года. ■



КОРОТКО

NAMCO ЗАЯВИЛА, что 21 июля будет собрана пресс-конференция, на которой компания раскроет подробности проекта Xenosaga Episode 2. Продюсером, режиссером и главным сценаристом игры остается Тецуя Такахаси (Tetsuya Takahashi). Кроме того, по слухам, в октябре в Японии выйдет Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht International, основанная на американской версии игры.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ UBI SOFT подтвердили, что 27-го мая сервер онлайновой ролевой игры Shadowbane подвергся атаке хакеров, в результате которой отдельные несознательные граждане смогли телепортировать в города NPC, а многие сознательные граждане были виртуально убиты. Нормальная работа сервера была восстановлена в течение часа, а сейчас администрация ищет способ найти и наказать хакеров.

РЕЛИЗ ХОРРОР-ШУТЕРА с видом от третьего лица Shade: Wrath of Angels перенесен разработчиками – чешской компанией Cenega – на 2004 год.

KONAMI СООБЩИЛА, что Silent Hill 4 уже находится в разработке. Игра будет использовать абсолютно новый движок.

В РАЙОНЕ ОСЕНИ в продаже появятся PC- и Xbox-версии теннисного симулятора Roland Garros 03 от DreamCatcher Games. В пресс-релизе указывается, что, участвуя в соревнованиях, игрок сможет заработать энное количество денег, дабы потом потратить их на снаряжение, одежду и режимы игры.

ARUSH ENTERTAINMENT работают над игрой по мотивам популярного реалити-шоу Fear Factor. Продукт получил рабочее название Fear Factor: Unleashed.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО HOP-GO

24 мая в Москве прошел первый чемпионат мира по Hop-Go. Это супердоступное онлайновое развлечение, обеспечивающее (при определенном везении) еще и неплохим заработком. Мы писали об этом новом виде киберспорта в 5-ом номере «СИ» за этот год.

Несмотря на молодость проекта, чемпионат собрал представителей из 22 стран мира. Кроме игроков из стран СНГ, столицу посетили чемпионы Германии, Латвии, США, Японии, Италии, Швейцарии, Монголии, Франции, Великобритании, Финляндии, Индии и Болгарии. Призовой фонд также не подкачал – победителю досталось $5000, им стал Адриан Бостан из молдавского городка Бречаны. Второе место завоевала гражданка Швейцарии Элина Рыжакова, она получила $1000. Третье же место поделили Азамат Калихайдар из Усть-Каменогорска (Казахстан) и Александр Музыченко из Ярославля. Они увезли домой компьютеры на базе Pentium 4.



Несмотря на громкие заявления, Хитоси Хирано (Япония) так и не удалось стать чемпионом.

В рамках события прошли и награждения победителей прошедших игр. Выигравший 15-й юбилейный онлайновый чемпионат Николай Курышев уехал в родной Крым на новенькой «десятке», а Олег Прибылов из Москвы за победу в состязаниях «Экстрим» (игры по усложненным правилам) удостоился путевки на «Формулу-1». ■



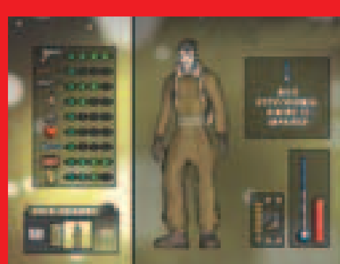
Победители первого чемпионата мира по Hop-Go.

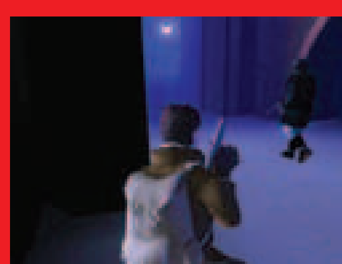


Москву посетили игроки из 22 стран мира.

ДОРОГА ДОМОЙ

DreamCatcher Games анонсировали ролевую игру под названием Pilot Down. Игра про американского пилота, сбитого в 1944 году где-то над оккупированной немцами Европой и стремящегося целым и невредимым добраться до Швейцарии на своих двоих, выходит в конце этого года на PC, PlayStation 2 и Xbox. Из краткого пресс-релиза мало что понятно про сам игровой процесс кроме того, что игрок сможет вооружиться реальным оружием времен Второй мировой войны и что помимо борьбы с врагами ему придется озаботиться проблемой выживания в зачастую тяжелых климатических условиях. ■





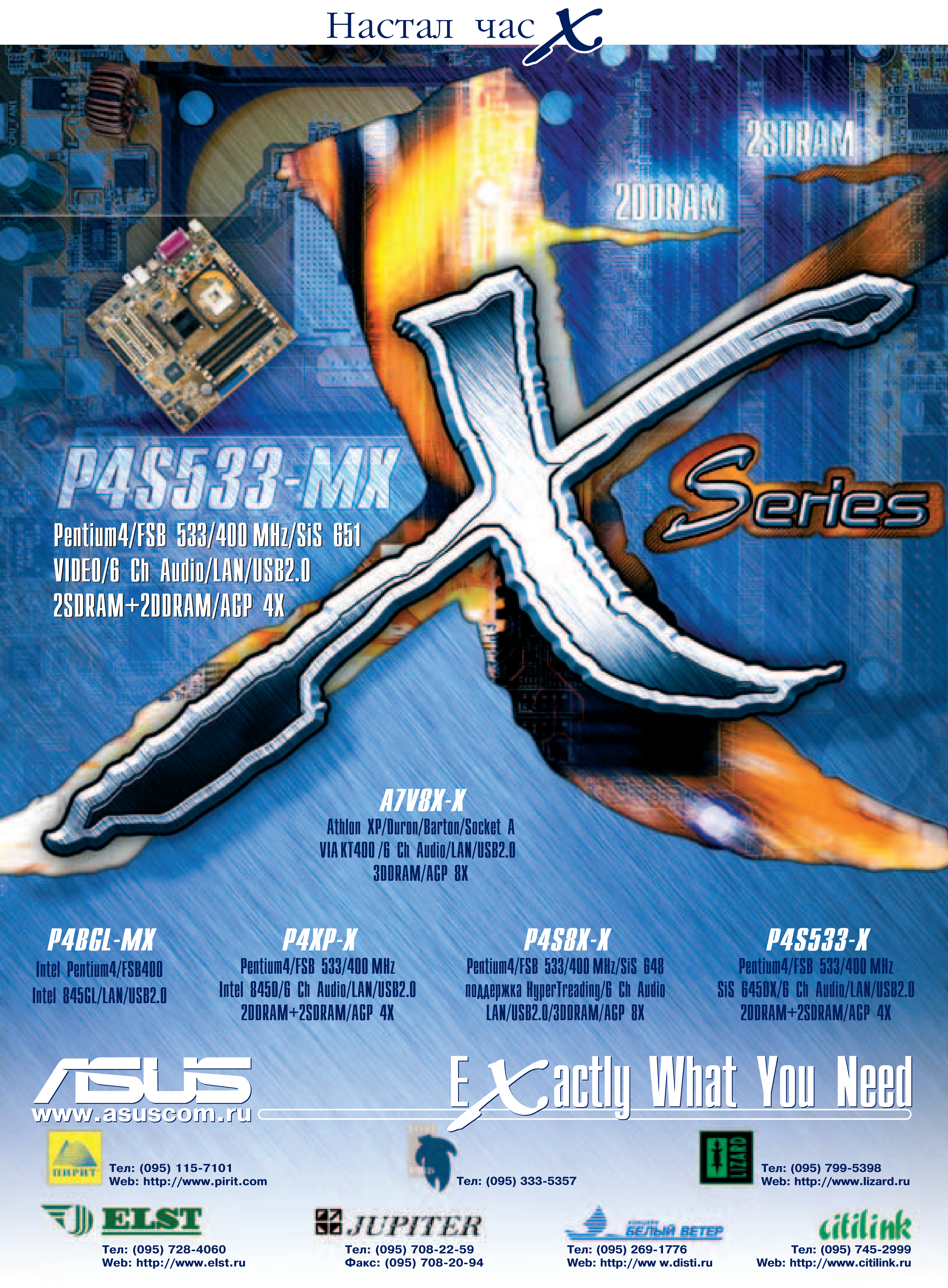

Настал час X
2SDRAM
2DDRAM
P4S533-MX
Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2SDRAM+2DDRAM/AGP 4X
X Series
A7V8X-X
Athlon XP/Duron/Barton/Socket A
VIA KT400 /6 Ch Audio/LAN/USB2.0
3DDRAM/AGP 8X
P4BGL-MX
Intel Pentium4/FSB400
Intel 845GL/LAN/USB2.0
P4XP-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz
Intel 845D/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X
P4S8X-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio
LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X
P4S533-X
Pentium4/FSB 533/400 MHz
SiS 645DX/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X
ASUS
www.asuscom.ru
Exactly What You Need
ПИРИТ
Тел: (095) 115-7101
Web: http://www.pirit.com
Тел: (095) 333-5357
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru
ELST
Тел: (095) 728-4060
Web: http://www.elst.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://ww w.disti.ru
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 30 ИЮНЯ 2003 ГОДА)

PC

20	INDYCAR SERIES
20	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
20	STAR TREK: ELITE FORCE II
20	CYCLING MANAGER
25	SEARCH AND RESCUE 4
27	DARKENED SKYE
27	NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
27	PERFECT ACE
27	MIDNIGHT CLUB RACING 2
27	STARSKY AND HUTCH
27	FIRE DEPARTMENT
27	NEIGHBOURS FROM HELL
27	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
27	F1 CAREER CHALLENGE

XBOX

20	SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX
20	STARSKY & HUTCH
20	BRUTE FORCE
20	RUN LIKE HELL
20	INDY RACING LEAGUE
27	SX SUPERSTAR
27	F1 CAREER CHALLENGE
27	EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK + EVIL DEAD 2 DVD
27	MIDTOWN MADNESS 3
27	BARBARIAN
27	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
27	DIE HARD VENDETTA

GAMECUBE

20	BLACK & BRUISED
20	WARIO WORLD
20	HUNTER: THE RECKONING
27	BIG MUTHA TRUCKERS
27	F1 CAREER CHALLENGE
27	BARBARIAN
27	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
27	V RALLY 3
27	SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

PLAYSTATION 2

20	FROGGER BEYOND
20	DIE HARD VENDETTA
20	BLACK AND BRUISED
20	STARSKY & HUTCH
20	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
20	PERFECT ACE PRO TENNIS
20	SX SUPERSTAR
20	RESIDENT EVIL DEAD AIM
20	SPEED KINGS
20	INDYCAR SERIES
27	TRIBES: AERIAL ASSAULT
27	BARBARIAN
27	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
27	RTX RED ROCK
27	DEAD TO RIGHTS
27	MACKEN SHAO
27	CHOPLIFTER SEARCH & RESCUE
27	CLOCK TOWER 3
27	SMASH CARS RACING
27	F1 CAREER CHALLENGE
27	DYNASTY WARRIORS 4

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 16 ПО 30 ИЮНЯ 2003 ГОДА)

PC

16	ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
16	KORSUN POCKET
16	TITANS OF STEEL: WARRING SUNS
17	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
17	CITY RACER
17	MISTMARE
23	STAR WARS GALAXIES
23	F1 CHALLENGE '99-'02
24	REPUBLIC THE REVOLUTION
24	STAR TREK ELITE FORCE II
24	INQUISITION
24	NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
24	MIDNIGHT CLUB II
24	INDYCAR SERIES
24	REBELS: PRISON ESCAPE
24	RHEM
25	CHROME
25	BIG MUTHA TRUCKERS
27	EUROPA UNIVERSALIS: CROWN OF THE NORTH
29	BLOODRAYNE
30	SAVAGE
30	WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

XBOX

16	MIDTOWN MADNESS 3
16	EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
17	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
17	TOP ANGLER
17	PIRATES OF THE CARIBBEAN
17	SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
17	DAKAR 2
19	AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS
19	DINOTOPIA
23	FREESTYLE METAL X
23	BIG MUTHA TRUCKERS
24	OUTLAW VOLLEYBALL
24	INDYCAR SERIES
24	SX SUPERSTAR
24	THE ITALIAN JOB

GAMECUBE

17	SONIC ADVENTURE DX
17	MEGAMAN NETWORK TRANSMISSION
17	MOTOR TREND LOTUS CHALLENGE
17	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
19	AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS
19	DINOTOPIA
23	WARIO WORLD
24	ARMY MEN: SARGE'S WAR
24	HIGH HEAT BASEBALL 2004
24	ARMY MEN: RTS
24	SX SUPERSTAR

PLAYSTATION 2

16	REEL FISHING III
17	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
17	RTX RED ROCK
17	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
17	UNLIMITED SAGA
17	SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL
17	RESIDENT EVIL: DEAD AIM
23	F1 CAREER CHALLENGE
23	FREESTYLE METAL X
23	BIG MUTHA TRUCKERS
24	STREET RACING SYNDICATE
24	MAGIC PENGEL: THE QUEST FOR COLOR
24	ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS
24	THE ITALIAN JOB
24	CABELAS DEER HUNT 2004
24	NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

КОРОТКО

СТОИМОСТЬ МЕСЯЧНОЙ подписки на Ultima Online с 25-го июня возрастет с $9.95 до $12.95. Правда, появится возможность подписаться на полгода за $59.99, что будет стоить в итоге практически те же десять долларов в месяц.

TAKE-TWO ЗАЯВИЛА, что новая часть Grand Theft Auto поступит в продажу в 2004 году и эксклюзивно для PlayStation 2.

USN COMPUTERS и торговая марка iRU объявляют о начале новой совместной маркетинговой программы «Выбери подарок Сам!!». С 1 по 30 июня 2003 г. при покупке в офисах компании USN Computers ноутбуков торговой марки iRU каждый покупатель сможет сам выбрать подарок. Сумма, на которую покупатель подберет подарок, зависит от количества приобретенных ноутбуков и может варьироваться от $50 и выше.

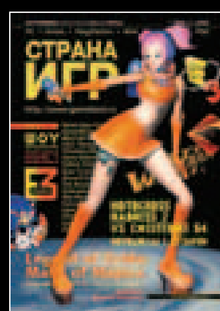
FLASHBACK

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

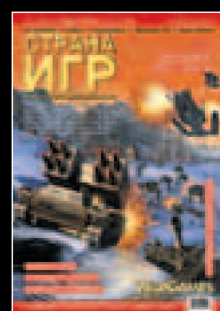
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Рискну назвать самым интересным (даже несмотря на присутствие в номере отчета о E3) материалом #12(117) интервью с Ричардом Греем, более известным публике как Levelord. Кстати, в текущем номере журнала именно он поведает о том, как продвигаются дела с многострадальным Counter-Strike: Condition Zero. Ну а пролистав подшивку (или же заглянув в соответствующий раздел на нашем сайте), вполне можете узнать побольше о легендарном дизайнере уровней и просто неординарном человеке. Общаться с Левелордом всегда интересно, в чем вы лишний раз и убедитесь. И, между прочим, год назад «СИ» не в первый раз решила акцентировать внимание публики на персоне Ричарда Грея. Помнится, еще в одном из номеров за 1999 год был представлен крупный материал об этом матером человечище, о котором всегда есть что рассказать. Впрочем, это уже другая история.■

Магический шестьдесят девятый номер, естественно, представляет на суд читателей масштабный отчет о E3 – июнь месяц как-никак. На обложку между тем каким-то хитрым образом прокралась Улала из Space Channel 5. Впрочем, не самый плохой выбор. Вы уж поверьте. Вот, например, когда мы придумывали, что бы такое эдакое поставить на постер к текущему номеру журнала, мы с удивлением обнаружили в себе потребность вернуть из прошлого заводную репортершу. И, собственно, сделали это, в чем могут убедиться все, кто приобретает «СИ» с CD-приложением и, соответственно, зверскими постероидами.
В «обзорной» секции есть еще одна примечательная вещица. Обзор Legend of Zelda: Mask of Majora – безумной переработки концепции великолепной Ocarina of Time. Исключительно интересная штука, я вам доложу.■

Продолжаем рассказ о самых любопытных материалах #6(25). Здесь я бы выделил Grim Fandango – тогда игра готовилась к релизу и попала в раздел «Хит?». Вскоре ей был уготовано приобретение культового статуса, внесение в «золотой фонд», ну и все в таком духе.
В ревью-секции я бы обратил ваше внимание на достаточно своеобразные вещи (оставив за бортом даже шестую Might & Magic). Например, на Queen the Eye. Странноватая игра с музыкой Queen – проект спорный и оттого еще более притягательный. Parasite Eve, которую так ждали любители Square, на поверку не оправдала ожиданий, хотя и отличалась особой атмосферой и не самым банальным сюжетом. Ну и нельзя забыть про Blasto! Проект, который усердно проталкивала Sony, хвалила на все лады, а в итоге создала монстра, который оказался одной из худших игр в библиотеке первой PlayStation.■


SAMSUNG
Системная интеграция
Компьютеры и серверы X-Ring
с супертонкими мониторами
SyncMaster 172T и 192T,
обеспечивающими исключительное
качество изображения
X-RING
Мы предлагаем нашим клиентам
только самое лучшее
www.x-ring.ru www.x-net.ru



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Primal (русская версия)	41
2	Grand Theft Auto: Vice City	27
3	Grand Theft Auto 3 (Platinum)	14
4	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	13
5	Need for Speed: Hot Pursuit 2	12
6	Lord of the Rings: The Two Towers	11
7	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	11
8	Medal of Honor: Frontline	10.5
9	Mortal Kombat: Deadly Alliance	10.5
10	Tekken 4	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Никто не живет вечно 2: C.T.P.A.X. возвращается (русская версия)	20
2	The Sims Deluxe Edition	15
3	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	14
4	Postal 2	14
5	The Sims: Unleashed	13
6	Praetorians	11
7	Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	11
8	Command & Conquer: Generals	10.5
9	Empire Earth (русская версия)	10
10	Герои меча и магии IV: Платиновая серия	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	X-Plane 6,0	21
2	Medieval:Total War	17
3	Солдат удачи 2	16
4	Postal 2	14
5	Дальнобойщики 2. Издание 2. Дополненное	14
6	Cold Zero. Финальный отсчет	13
7	Tom Clancy's Splinter Cell	13
8	Мафия	12
9	Блицкриг	11
10	Уличный гонщик	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Superstar	Electronic Arts
2	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
3	Championship Manager 4	Eidos
4	Enter the Matrix	Atari
5	The Sims	Electronic Arts
6	Rise of Nations	Microsoft
7	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
8	Planetside	Ubi Soft
9	Blitzkrieg	CDV
10	Vietcong	Take-Two

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Enter the Matrix	Atari
2	Def Jam Vendetta	Electronic Arts
3	Midnight Club II	Take-Two
4	Silent Hill 3	Konami
5	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
6	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
7	The Getaway	SCEE
8	The Sims	Electronic Arts
9	X2: Wolverine's Revenge	Activision
10	Primal	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Enter the Matrix	Atari
2	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
3	Def Jam Vendetta	Electronic Arts
4	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
5	Skies of Arcadia Legends	Sega
6	Ikaruga	Atari
7	Super Mario Sunshine	Nintendo
8	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
9	Sonic Mega Collection	Sega
10	Metroid Prime	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Enter the Matrix	Atari
2	Return to Castle Wolfenstein	Activision
3	Moto GP: Ultimate Racing Technology 2	THQ
4	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
5	Project Gotham Racing	Microsoft
6	Yager	THQ
7	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
8	Halo: Combat Evolved	Microsoft
9	Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm
10	WWE Raw	THQ

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Tottoko Hamtaro 4	Nintendo	GBA
2	Max Payne	Electronic Arts	PS2
3	Nechu Professional Baseball 2003	Namco	PS2
4	Tenchu 3: Wrath of Heaven	From Software	PS2
5	Made in Wario	Nintendo	GBA
6	Dragon Quest Monsters: Caravan Heart	Square Enix	GBA
7	Hissatsu Pachinko Station V7	Sunsoft	PS2
8	Fire Emblem: Blazing Sword	Nintendo	GBA
9	Rockman Zero 2	Capcom	GBA
10	Taikou no Tetsujin: Doki!	Namco	PS2

КОММЕНТАРИИ

Enter the Matrix штурмует хит-парады по всему миру. Ну, кроме Японии, разумеется. Буквально сразу же после выхода игры количество распроданных копий перевалило за миллион. И история не стихает. Что касается обитателей Страны восходящего солнца, то до них наконец-то добрался Max Payne (эдакая альтернатива Enter the Matrix). За неделю разошлось 18 тысяч копий.



GRAN TURISMO 4

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Показ новой Gran Turismo на E3 самолично провел для нас Кадзунори Ямаути, президент и продюсер студии Polyphony Digital. Не единожды расписывавшийся в своей любви к автоспорту, он еще раз подтвердил намерение сделать из четвертой части «настоящий симулятор вождения» (подзаголовок Real Driving Simulator сопровождает серию с самого ее рождения), полноценный тренажер для начинающих автомобилистов.

Как мы уже рассказывали в прошлом номере, презентация Gran Turismo 4 для европейских журналистов состоялась 14 мая в конференц-зале на втором этаже Los Angeles Convention Center, вдали от выставочной сутолоки и духоты. Первая часть мероприятия заключалась в том, что Ямаути-сан при помощи переводчика изложил основные пункты своей новой игровой доктрины – увеличение количества машин (в законченной версии мы увидим свыше пяти сотен автомобилей), поддержка до шести игроков в многопользовательском режиме, появление большого количества основанных на реальных прототипах трасс, переработка искусственного интеллекта с целью сделать из компьютера более серьезного соперника. GT4 выйдет эксклюзивно для PlayStation 2 не раньше 2004 года, и сейчас сотрудники Polyphony Digital стараются изо всех сил, чтобы превзойти предыдущие творения студии (особенно GT3 A-spec) по всем параметрам.

ЛЕТОПИСЬ АВТОСПОРТА

Завершив короткий доклад, Ямаути-сан ответил на вопросы собравшихся. Несмотря на давно циркулировавшие в Сети слухи, в игре по-прежнему не будет реализована модель повреждений. Gran Turismo – это симулятор управления скоростным автомобилем, а для любителей наблюдать зрелищные катастрофы существует, скажем, выдающаяся в своей области Burnout II: Point of Impact. Подозреваем, что многочисленные именитые автопроизводители просто не дают санкции

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEI
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Polyphony Digital ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.polyphony.co.jp/



Потчевать журналистов филигранно выверенными скриншотами – излюбленная тактика Polyphony Digital, и работает она безотказно. Ну какой же любитель виртуальных автогонок не влюбится в такую графику с первого взгляда?

разбивать свои новейшие разработки, пусть даже на виртуальных трассах – а Polyphony в свою очередь это не особо интересно. В онлайновой игре совершенно точно не будет поддерживаться голосовое общение (как в SOCOM), пока не получены лицензии от нескольких крупных европейских компаний (в их числе Lamborghini и Ferrari) – последнее, скорее всего, лишь вопрос времени. Лицензируется каждая из сотен машин – причем автопарк GT4 составят как современные автомобили, так и исторические модели: игра задумана как полноценная летопись автоспорта, берущая начало с первых гоночных машин начала XX века. «Мы хотим, чтобы играющий смог своими глазами проследить и принять участие в эволюции автомобильных соревнований, увидеть, как автоспорт менялся с момента своего рождения и до наших дней», – сказал Ямаути. «Создать Gran Turismo 3 было не так сложно, это была первая игра серии на PS2, – добавил он, – сейчас нам гораздо сложнее, ведь необходимо повысить качество игры, отталкиваясь от той же технологической базы. Вряд ли мы сейчас используем весь потенциал PlayStation 2, однако, изменив подход к материалу, команда добилась того, что игра выглядит гораздо лучше предшественницы». С этими словами Кадзунори запустил играбельную демо-версию GT4, выбрав трассу Grand Canyon, – раллийный серпантин в районе знаменитого тектонического разлома в США. «Десять дней специалисты изучали и фотографировали природу Большого Каньона, при создании трассы была детально зафиксирована зона диаметром в сорок километров». И действительно, уровень выглядит отменно: реалистично затененные нагромождения скал, резкие провалы, неровности почвы, проносящаяся мимо растительность, взлетающие из-под колес тучи гравия и совершенно фантастические облака, вальяжно ползущие по небосводу. Любуясь реакцией журналистов, «отец Gran Turismo» заметил, что графика улучшилась исключительно из-за повышения квалификации дизайнеров, в совершенстве освоивших тончайшие особенности архитектуры PS2. «Оцените, что и машины теперь выглядят куда как реалистичнее – мы полностью переработали способ их моделирования». И хотя автору этих строк показалось, что автомобили не очень сильно отличаются от своих собратьев из GT3, свежие спецэффекты отражений и многослойные текстуры оказались приятной неожиданностью.

НЕСМОТРЯ НА РАННЮЮ ВЕРСИЮ, НИГДЕ СКОРОСТЬ ИГРЫ НЕ ПАДАЛА НАСТОЛЬКО, ЧТОБЫ ДОСТАВИТЬ НАМ СКОЛЬКО-НИБУДЬ ЗАМЕТНОЕ НЕУДОБСТВО.

ДО ОСНОВАНЬЯ МЫ РАЗРУШИМ, А ПОТОМ...

Впервые со времен дебюта GT на PS one кардинальным изменениям

подверглась «физика» поведения авто: Polyphony Digital специально проводит полевые испытания, подгоняя затем «норов» игровых машин под результаты тестирования реальных прототипов. Например, разница во времени прохождения настоящей и виртуальной Mazda RX-8 трассы Laguna Seca составляет менее одной секунды; Volkswagen Lupo делает кольцо по автодрому Tsukuba с тем же результатом; а излюбленная Ямаути Honda S2000 из игры проезжает трассу Tsukuba со своей сестрой, так сказать, «из плоти и крови» с разницей в четыре десятых доли секунды. В предыдущих частях разница могла составлять несколько секунд. Таким образом, поведение игровых машин теперь гораздо точнее соответствует действительности. Перед стартом заезда можно активировать системы ASM (Assisted Stability Management – помогает не сорваться в занос на виражах) и TCS (Traction Control System – поддерживает ровное движение на прямых участках), оба этих нововведения послужат хорошим подспорьем для начинающих игроков. AI, над которым в Polyphony Digital корпеет целый отдел, станет делать меньше ошибок, создавать меньше аварийных ситуаций и научится быстро догонять ушедшего вперед игрока. Ситуации, когда вы сможете опередить компьютерных оппонентов на целый круг, похоже, отныне исключаются.

ГРАФИКА УЛУЧШИЛАСЬ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ИЗ-ЗА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ДИЗАЙНЕРОВ, В СОВЕРШЕНСТВЕ ОСВОИВШИХ ТОНЧАЙШИЕ ОСОБЕННОСТИ АРХИТЕКТУРЫ PS2.

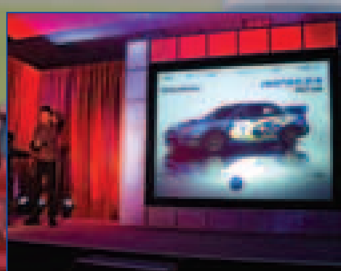
ТЕСТ-ДРАЙВ «СИ»

Когда же нам, наконец, дали самим оценить демо-версию (включая мультиплеерную составляющую) в действии, выяснилось, что ветераны Gran Turismo почувствуют себя в новой игре как дома. При отключенных ACM и TCS машины управлялись практически так же, как в GT3 – но контролируемые AI автомобили и в самом деле прибавили резвости, не позволяя нам расслабиться ни на секунду. Здорово отражен вес машин (кажется, все они стали чуть тяжелее, не убавив при этом в скорости), а также распределение нагрузки на ко-

САМО СОВЕРШЕНСТВО

По общему мнению, из всех показанных трасс нью-йоркская впечатляет больше всего, она легко способна затмить даже великолепно исполненный Большой Каньон. Как это было с Токио в предыдущих частях, центральные улицы Нью-Йорка воссозданы с прямо-таки филигранным вниманием к деталям: на знаменитой площади Таймс Сквер тщательно прорисованы все рекламные щиты, переливаются неоновыми огнями и яркими красками вывески расположенных на первых этажах зданий ресторанов и магазинов. Добавьте шесть управляемых игроками машин и стабильные 30 кадров в секунду…



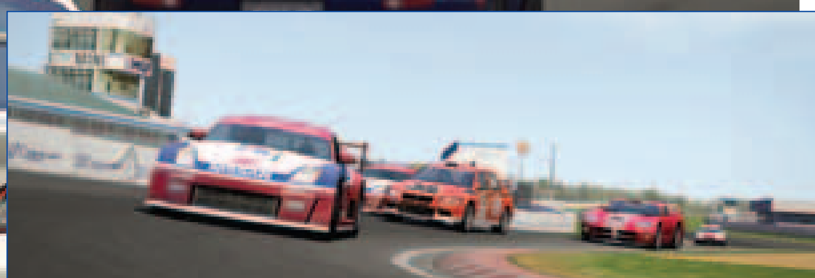




Конечно, перед вами так называемый постановочный скриншот, призванный показать игру с наилучшей стороны. Другое дело, что сама игра в жизни выглядит ненамного хуже.



Банально, но факт: в движении это смотрится куда сильнее, чем на статичной картинке – здесь глаз сразу же начинает цепляться за нестыковки текстур и размытость заднего плана.



СОСТОЯНИЕ АВТОПАРКА

В демо-версию были включены три трассы (New York, Tsukuba, Grand Canyon) и двадцать три автомобиля, в числе которых: Alpine Renault 1600S, Nissan Fair Lady 240AG, Subaru Impreza Rally Car, Subaru Impreza WRX Sti, Mitsubishi Evo VII Rally, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Chevrolet SSR, Lotus Europa Special, Chevrolet Corvette Stingray 350, Chevrolet Camaro Z28 302, Isuzu Giulla Spirit 117 Coupe GTA, Toyota Corolla Levin 1600 GT Apex, Plymouth 'Cuda 440-6, Pontiac GXP, Toyota Supra 2.5 Twin Turbo, Honda Prelude Type S, Suzuki Cappuccino, Chevrolet Chevelle SS 454, Pontiac GTO, Chrysler Prowler, Pontiac Vibe GT, Chevrolet SS12, Nissan Z Unlimited Edition, Honda RSX-R Unlimited.


А это кто?, Дядя Бит – отличный прикид!
Начни сбор – полный набор! Собери весь «Super-Группер». Будет экстаз! Ах класс!
Sprite®
АРТ-ЖАЖДА
представляет
«Super-Группер»

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

леса. Частота кадров колебалась на уровне 60-30 FPS в зависимости от трассы: изобилующая деталями нью-йоркская Таймс Сквер задействовала ощутимо больше ресурсов, нежели сравнительно простой в отображении автодром Цукуба. Несмотря на раннюю версию, нигде скорость игры не падала настолько, чтобы доставить нам сколько-нибудь заметное неудобство. Многопользовательский режим состоял из обычного заезда, где шесть стартовых позиций занимают живые гонщики, в финальной же игре обещано несколько различных типов сетевых соревнований.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

Даже судя по тому, что мы увидели (учитывая содержание доклада Ямаути-сана, показанный на E3 вариант GT4 являет собой только основной костяк игры, демонстрирующий не больше пяти процентов запланированных машин, трасс и режимов), очередному творению Polyphony Digital уготована судьба абсолютного триумфатора. Лучший консольный гоночный симулятор получит продолжение, не только щеголяющее подтянутой графикой, – разработчики фактически «перебрали» заново весь движок, сохранив лучшие черты GT3 и устранив, насколько можно видеть, все изрядно критиковавшиеся геймерами и прессой недостатки. Уже сейчас заметно, насколько изменилась тактика компьютерных противников – исправлен остававшийся долгое время притчей во языцех искусственный интеллект, анонсированы сотни автомобилей и, что не менее важно, десятки новых оригинальных трасс – ведь как раз свежего простора для действия так не хватало в GT3 A-spec и GT3 Concept, где повторялись большинство трасс из GT2. А сколько еще всего авторы планируют заложить в игру? Кадзунори Ямаути вскользь обмолвился о музеях, где можно будет наглядно изучать историю той или иной марки, развитие ее от модели к модели... Сейчас ясно одно: Gran Turismo 4 станет новым веским словом в автосимуляторах и утвердит за PlayStation 2 статус наиболее предпочтительной игровой приставки для всех энтузиастов автоспорта. ■

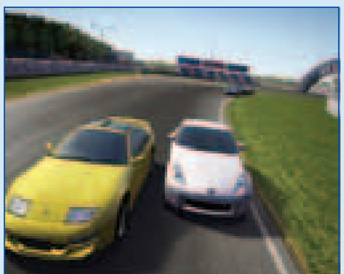
СРЕДСТВА КОНТРОЛЯ

Каждый демо-юнит на презентации был оборудован комплектом из руля, переключателя скоростей и педалей от Logitech, специально разработанных для Gran Turismo 4. В отличие от привычных игровых рулей, вращающихся примерно на 180 градусов, этот позволяет сделать 900-градусный оборот рулевого колеса – как в большинстве современных автомобилей. Расширена поддержка вибрации, включающая теперь около десятка градаций: на раллийных трассах «баранку» буквально вырывает из рук.



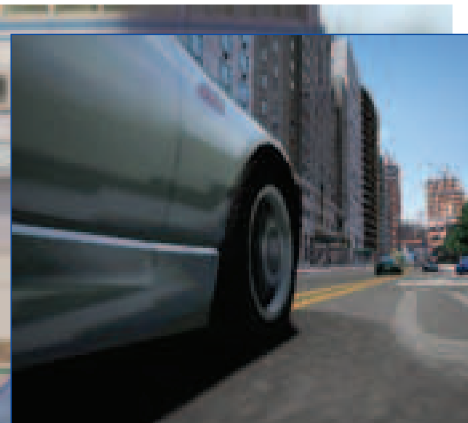
Новейшая модель руля от Logitech выдержала испытание на выставке, где проводился мини-чемпионат по Gran Turismo 4.

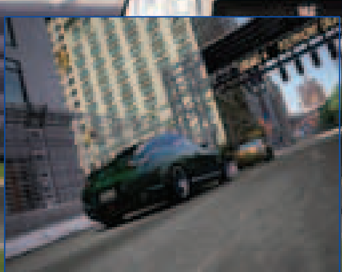


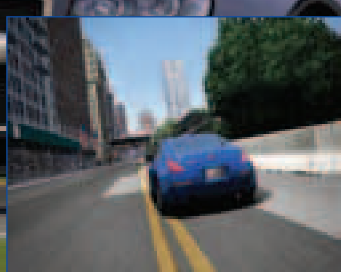

















Tom Clancy's
RAINBOW SIX™ 3
RAVEN SHIELD™
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Ubi Soft
NMG
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-795-18-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия ЗА № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

HALF-LIFE 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Когда Half-Life была пройдена, шок оказался слишком силен, чтобы о чем-либо думать. Ведь мы увидели поистине эпохальную игру, которая навсегда войдет в анналы истории. При этом о самом ее существовании мы узнали буквально за несколько месяцев до выхода. Когда такое сваливается на голову, оправиться нелегко. Потом уже, недели спустя, у отдельных прогрессивно мыслящих личностей стали появляться мысли, что когда-нибудь должен выйти сиквел. Но недели превращались в месяцы, месяцы – в годы, а Half-Life 2 будто бы существовала только в наших сердцах. И вдруг – на тебе: к 30 сентября будь любезен забыть о real-life'е, потому что Half-Life 2 уже здесь, стучит монтировкой в дверь.

Наверное, если как следует поискать, в районе офиса Valve Software можно будет найти тайное захоронение тех, кто узнал что-то о грядущей Half-Life 2 раньше времени и умер от многочисленных ударов. Иначе как объяснить, что информация об игре начала появляться лишь за пару недель до начала E3? Впрочем, теперь это уже не важно. Важно то, что мы знаем об игре достаточно много и мы не настолько сильно избиты монтировками, чтобы не быть в состоянии поведать вам о проекте.

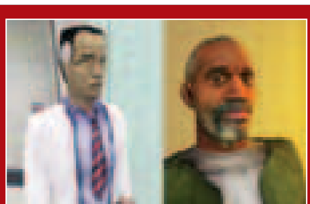
ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Гордон Фримен снова при деле. Он снова занят тем, чем и подобает заниматься бывшему сотруднику научно-исследовательского центра, – истребляет пришельцев. Действие Half-Life 2 наконец-то разворачивается не только в мрачных серых подземельях. Комплекс Black Mesa мы вообще больше не увидим. Путешествий на Xen тоже не предполагается. Вместо этого действие игры переносит нас в вымышленный европейский город City 17, который, видимо, является важным стратегическим пунктом для пришельцев, продолжающих экспансию на Землю. Однако на сей раз деление на «хороших» и «плохих» будет еще более неопределенным, чем в первой части игры. Так, далеко не все пришельцы наши враги. «Друзья» тоже не все будут соратниками.

Если помните, в конце Half-Life мерзопакостный G-man предложил нам работать на него. Оказывается, Гордон принял предложение. При этом G-man по-прежнему остается нашим злейшим врагом, потому как он немало способствовал прибытию пришельцев на Землю. В Half-Life 2 у нас появится боевая подруга Alyx (далеко не второстепенный персонаж данной истории), родители кото-

БРОСИВ ГРАНАТУ, НАДО ИМЕТЬ В ВИДУ, ЧТО ОБЛОМКИ ПОЛЕТЯТ И В НАШУ СТОРОНУ. А ВМЕСТЕ С НИМИ ВПОЛНЕ МОЖЕТ ПРИЛЕТЕТЬ И ТРУП ВРАГА.

ЗНАКОМЫЕ НЕЗНАКОМЦЫ





В Half-Life мы увидим многих старых знакомых, в том числе G-man и Barny. Сказать, что их модели стали выглядеть лучше по сравнению с первой частью игры, значит, не сказать ничего. Помимо впечатляющего количества полигонов, потраченных на каждого персонажа, и великолепной анимации нельзя не отметить и появление технологии self-shadowing. Теперь тени под глазами не нарисованы – они просчитываются в реальном времени.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Soft Club ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 30 сентября 2003 года

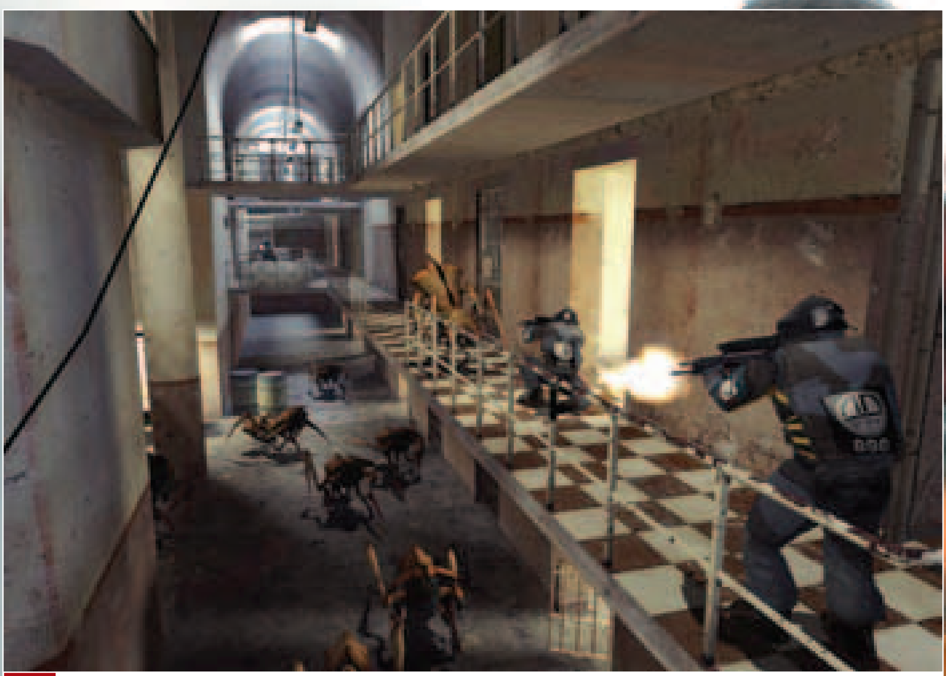
http://www.half-life2.com/

рой погибли во время инцидента в Black Mesa. Впрочем, подробности пока держатся в тайне.
Как и раньше, наша главная задача в Half-Life 2 – просто выжить. Гордон играет ключевую роль в спасении (возможном) City 17, но так получается помимо его воли. Он все больше становится свидетелем событий, в которых он бы и рад не участвовать, да не получается. Скажем, оказался он под перекрестным огнем людей и инопланетян. Что делать? Приходится выпутываться. Правда, вопрос, чью сторону принять, остается открытым.

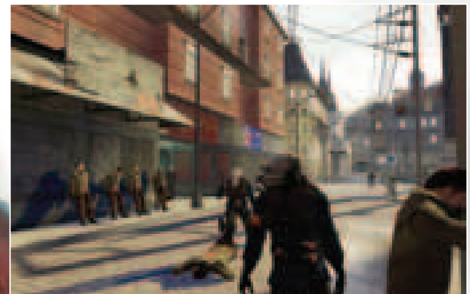
ПОСМОТРЕВ В ГЛАЗА ALYX НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, ТАК И ХОЧЕТСЯ ОТВЕСТИ ВЗГЛЯД, ПОТОМУ ЧТО НЕВЕЖЛИВО ПЯЛИТЬСЯ НА ЛЮДЕЙ. ЕЕ ГЛАЗА – ГОРАЗДО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ДВА ТЕННИСНЫХ МЯЧИКА С НАРИСОВАННЫМИ ЗРАЧКАМИ.

ИСТОЧНИК ВСЕХ ВЕЩЕЙ

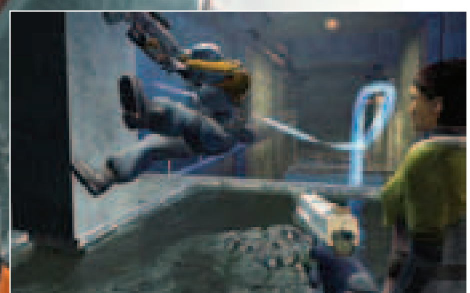
Специально для Half-Life 2 разработчики создали революционный движок Source Engine. При этом, в отличие от id Software, Valve делает акцент не на красоте картинки, а на пугающей реалистичности окружающего мира. Разработчики создали такую физическую модель, которая станет эталоном для подражания на несколько лет вперед. Если, скажем, труп упадет в бассейн, он сначала слегка погрузится в воду, а потом всплывет. Если достаточно долго стрелять в деревянную подпорку перекрытия, то она сломается, а перекрытие рухнет и, возможно, похоронит под обломками несколько врагов.
Благодаря наличию правильных законов физики, здорово меняется вся механика игры. Встав на опрокинутую бочку и нажав «вперед», мы обнаружим, что двигаемся назад, потому что круглая бочка имеет обыкновение кататься по полу. Бросив гранату, надо иметь в виду, что обломки полетят и в нашу сторону. А вместе с ними вполне может прилететь и труп врага. Прячась в укрытии, необходимо учитывать, из чего оно сделано. Пули пролетают сквозь тонкий металл и дерево.



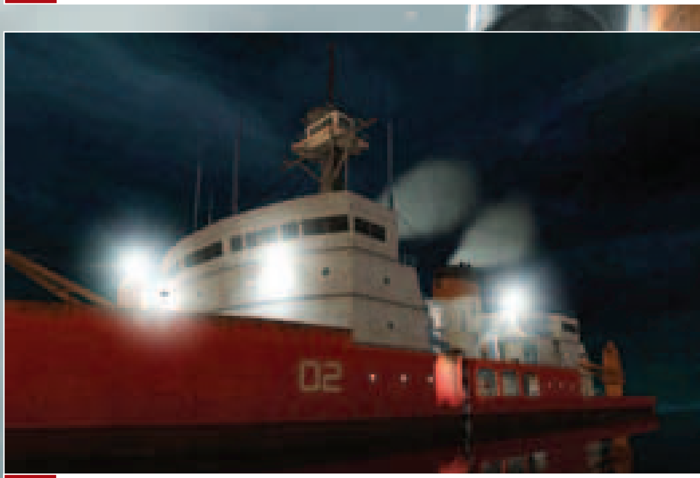
Как и раньше, сражаться нам придется и с людьми, и с инопланетными захватчиками. Правда, на сей раз на нашей стороне смогут выступать как те, так и другие.



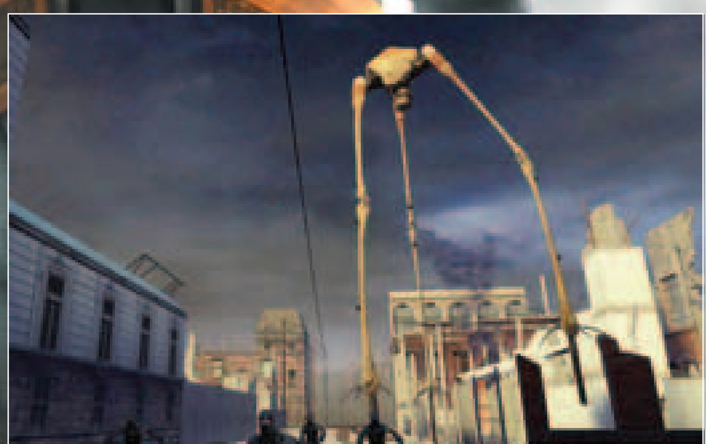
Такие вот противогазы существуют только в мире Half-Life 2.



Это щупальце с одинаковой услужливостью готово убить как врагов, так и нашего героя.



Разработчики имеют все основания гордиться созданной ими системой освещения.



Strider. Спрятаться от него почти невозможно. Эта тварь приседает до самой земли, чтобы пробраться в труднодоступные локации.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Взрыв или длинная автоматная очередь способны разнести наше укрытие в щепки.
Что касается чисто визуальной стороны дела, то тут Half-Life 2 вполне в силах потягаться и с Doom III. Кроме того, Source Engine может выдавать такие спецэффекты, которых больше пока нет нигде. В демо-версии, показанной на E3, разработчики показали, как их движок может работать с прозрачными поверхностями. Пожалуй, наибольшее впечатление произвел псевдовитраж с изображением Гордона Фримена. Очертания всех предметов, находившиеся по ту сторону цветного стекла, были искажены именно так, как и должны быть, когда мы смотрим сквозь прозрачную мозаику. Цвета текстур также менялись в соответствии с законами преломления и распространения света. Разработчики подчеркивают, что акцент делают не на эстетической красоте картинки на экране, а на ее правдоподобности.

ЭТИ ГЛАЗА НАПРОТИВ

Лицевая анимация в Half-Life 2 вызывает буйный восторг, граничащий с помешательством. Разработчикам удалось сотворить нечто совершенно невероятное. Выражение лица персонажа по-настоящему осмысленно, как у нормального человека. Посмотрев в глаза Alyx несколько секунд, так и хочется отвести взгляд, потому что невежливо пялиться на людей. Она действительно смотрит на нас, а не в пустоту. Ее глаза – гораздо больше, чем просто два теннисных мячика с нарисованными зрачками. Когда Гордон ходит по комнате, она неотрывно следит за ним. В одной из сцен в канализации Alyx внезапно переводит взгляд куда-то за спину главному герою и замирает в ужасе. Можно даже не поворачиваться, мурашки и так бегут по спине – ее лицо сказало все!
Работая над анимацией, разработчики консультируются с психологами, чтобы игрок испытывал те же эмоции, что и персонаж, стоящий перед ним. В результате было создано порядка 25 «базовых» выражений лица, которые при этом можно еще и комбинировать (скажем, сделать героя грустным и одновременно смущенным).
В Half-Life 2 не будет такой проблемы как асинхронность озвучки персонажей с анимацией. Каждый wav-файл движок автоматически разбивает на отдельные звуки, так что люди всегда открывают рот в нужный момент, соблюдая идеально правильную артикуляцию. При

КАЖДЫЙ WAV-ФАЙЛ ДВИЖОК АВТОМАТИЧЕСКИ РАЗБИВАЕТ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ЗВУКИ, ТАК ЧТО В РАЗГОВОРЕ ЛЮДИ ВСЕГДА ОТКРЫВАЮТ РОТ В НУЖНЫЙ МОМЕНТ, СОБЛЮДАЯ ИДЕАЛЬНО ПРАВИЛЬНУЮ АРТИКУЛЯЦИЮ. ПРИ ЭТОМ ВЫРАЖЕНИЕ ИСПУГА/РАДОСТИ/УДИВЛЕНИЯ И Т. Д. НА ЛИЦЕ СОХРАНЯЕТСЯ.

ИГРЫ С ГРАВИТАЦИЕЙ

НОВЫЕ ЭКСТРАВАГАНТНЫЕ СТВОЛЫ ВПЕЧАТЛЯЮТ
Пока мы очень мало знаем о новых видах оружия в игре. Но точно известно, что у нас появится пушка, стреляющая гравитационным лучом. С ее помощью можно перетаскивать любые предметы и бросать их во врагов. Наверняка с ней будут связаны и некоторые головоломки. Также у нас появятся феромоновые гранаты, заставляющие пришельцев верить, что мы на их стороне, и сражаться против наших врагов. Правда, это действует только на наиболее тупых инопланетян.





Зачастую люди и пришельцы сражаются, не обращая на нас никакого внимания.



Half-Life 2 наверняка подарит массу новых впечатлений.



Эффекты огня в Half-Life 2, пожалуй, лучшие на сегодняшний день.



Посмотрите на лицо Alyx. Она не просто смотрит на нас. Она ухмыляется. При этом у нее всего лишь чуть приподнят уголок рта да глаза хитро прищурены. Вот они, чудеса лицевой анимации.



АГАССИ:
теннис нового поколения
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
НОВЫЙ ДИСК
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Dreamcatcher Interactive Inc. Разработчик Aqua Pacific. Все права защищены.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

этом выражение испуга/радости/удивления и прочих эмоций сохраняется. Результат просто феноменальный. Помимо всего прочего, подобная технология сводит к минимуму проблемы с локализацией, потому как герои могут абсолютно правильно «говорить» (то есть открывать рот) на любом языке без какого-либо вмешательства со стороны локализаторов.

НЕКУДА БЕЖАТЬ

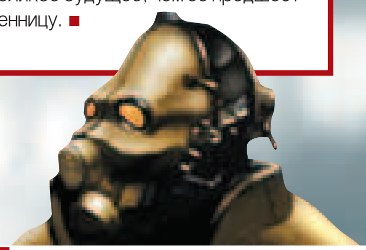
Монстры еще в первом Half-Life были умнее большинства своих коллег, а уж во втором с ними разве что в шахматы играть нельзя. Представьте себе рядовой эпизод. Гордон убегает от пришельца, забегает в ближайшее здание, запирает дверь и пододвигает к ней тяжелый стол, чтобы та не открылась. Преследователь делает несколько попыток вломиться внутрь (при этом стол и предметы, стоящие на нем, дрожат и качаются), потом подходит к окну и начинает в нас стрелять. Затем с новыми силами берется выламывать дверь, пока та, наконец, не поддается. Раньше такое можно было только заскриптовать, теперь же это вполне игровой эпизод. Не запри мы дверь или окажись в комнате что-нибудь потяжелее стола, события развивались бы иначе.

Публику давно мучил вопрос, можно ли будет использовать транспортные средства в Half-Life 2. Да! На E3 Гордон лихо рассекал по огромной открытой локации на легком армейском багги. И если, скажем, в Halo разработчикам пришлось специально создавать физическую модель для колесного транспорта, то в Half-Life 2 Source Engine безжалостно применяет правильную земную физику ко всему, в том числе и к автомобилям.

Судя по всему, под открытым небом мы проведем едва ли не половину игры. При этом полуразрушенный City 17 смотрится просто великолепно. При взгляде на него с высоты оказывается, что он простирается до самого горизонта. Битвы в городе здорово похожи на какой-нибудь симулятор коммандос типа Raven Shield: передвигаемся исключительно короткими перебежками от укрытия к укрытию, каждый дом – потенциальное убежище как для нас, так и для наших врагов. Чисто внешне же город, скорее, похож на Fallout.

Несмотря на то что пока мы видели лишь небольшие разрозненные эпизоды, создается впечатление, чего-то монументального. Мы знаем, что в Valve умеют рассказывать захватывающие истории. Мы знаем, что они умеют делать потрясающие интерактивные миры и создавать по-настоящему правдоподобных персонажей. А теперь мы еще знаем, что в их распоряжении технология, которой другие могут только завидовать. Эту игру ждет даже более великое будущее, чем ее предшественницу. ■

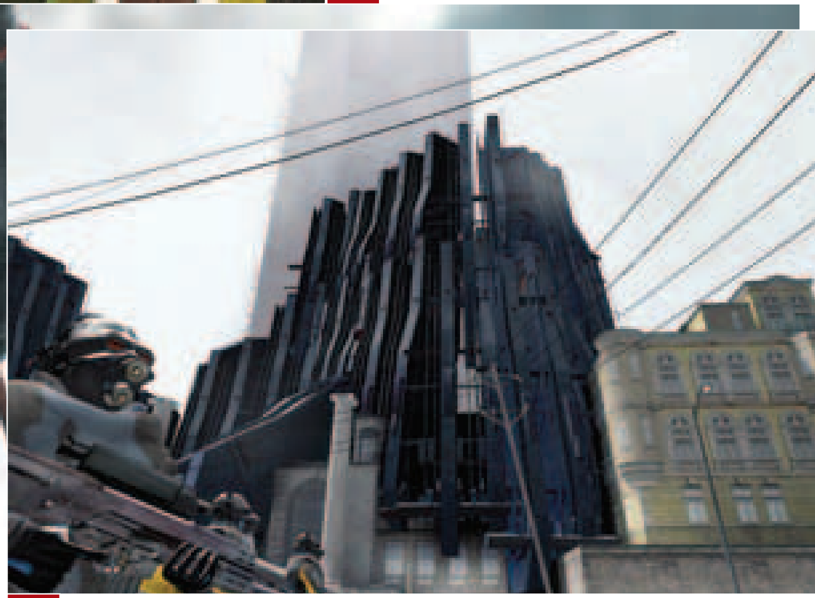




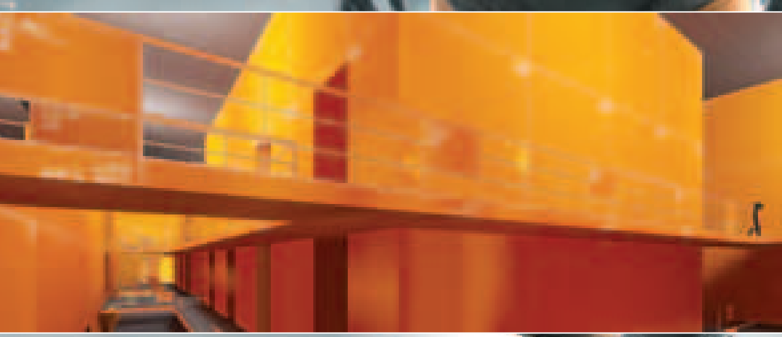
Даже 25 выражений лица – это очень много. А ведь их еще можно и комбинировать!

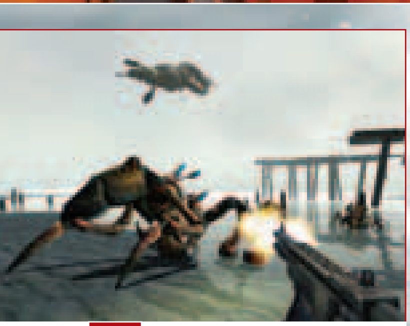
25 МИНУТ ПОЛУРАСПАДА

На диске к этому номеру журнала вы найдете монструозных размеров ролик, демонстрирующий то, что было показано опешившим журналистам на E3. 520 Мб беспримесного счастья! Такое в истории «Страны Игр» случается впервые (хорошо, что у нас теперь два диска!). Если вдруг по какой-то чудовищной случайности вы купили журнал без диска, срочно обзванивайте всех знакомых. Может, кто-то из них не повторил вашей ошибки. Более значимым событием, чем просмотр этого ролика, станет только выход самой игры.



Гигантский монумент вдалеке – главный оплот пришельцев, который медленно «проедает» себе путь сквозь City 17. Повсеместное присутствие захватчиков в городе придает ему некий сюрреалистический колорит.

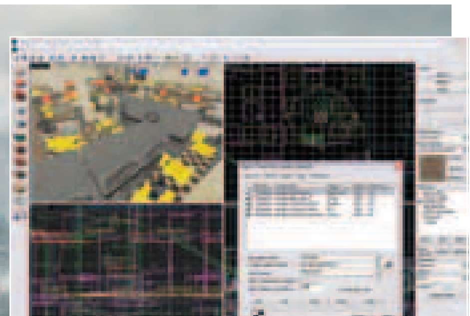




Вода в Half-Life 2 не просто красива. Она *очень* красива.

ТЕХНИКУ – МОДЕРАМ

Разработчики Half-Life 2 отлично понимают, что львиной долей успеха оригинального Half-Life они обязаны многочисленным модам, созданным фанатами. Поэтому при создании Source Engine учитывалось также и удобство работы с ним для обычных пользователей. Например, вам не придется собственноручно прописывать многочисленные физические характеристики для каждого объекта. Достаточно наложить на него соответствующую текстуру, и готово. Раскрасьте брусок, как кирпич, и получите тяжелый и хрупкий… кирпич. Наложите текстуру дерева – и он уже плавает в воде и с треском ломается от ударов.



Разработчики стараются сделать редактор уровней максимально дружелюбным.


Битва Героев
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Разработчик: BLOODLINE
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38-048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены. © Media 2000 Copyright, Лицензия

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU), АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)



E3 2003

Рискнем назвать нынешнюю Electronic Entertainment Expo одной из самых скучных выставок за все девять лет их проведения. Такое утверждение, разумеется, отнюдь не означает, что в этом году в Лос-Анджелесе журналистам нечего было делать – индустрия развивается рекордными темпами, из года в год в E3 принимает участие все больше компаний, демонстрирующих многие сотни игр и сопутствующих товаров. Объемы растут, вроде бы повышается качество разработок, активно подтягиваются страны Юго-Восточной Азии, Восточной Европы. В этом смысле все просто великолепно. Мы подразумевали другое: на прошедшей выставке было показано очень мало игр, которые можно назвать действительно полноценными суперхитами, «гвоздями сезона». Умопомрачительная Half-Life 2, давно ожидаемые Halo 2, Snake Eater и Gran Turismo 4, слегка сдавший позиции Doom III... да вот и все, пожалуй. Согласитесь, негусто. Nintendo, от которой все ждали громких анонсов, не показала практически ничего по-настоящему заслуживающего внимания (коротенький трейлер Metroid Prime 2 на сенсацию не потянул), Micosoft только и делала, что уповала на сотрудничество с Rare, выставившей себя не с лучшей стороны (римейк Conker с N64 – это даже не смешно; лучше покажите нам новый Perfect Dark!). Sony сосредоточилась на хорошо знакомой европейцам Eye Toy и «забыла» показать Nico, долгожданное продолжение удивительной Ico. Естественно, что на этом фоне главным анонсом выставки стало объявление о работе над PlayStation Portable – но даже здесь журналистам показали всего-навсего диск, который будет использоваться в новой системе, отделавшись достаточно туманным заявлением о технических характеристиках грядущей новинки.

Тем не менее, особенно беспокоиться по поводу отсутствия потенциальных мегахитов тоже не стоит: недостаток сенсационных разработок отчасти компенсировался большим числом качественных проектов класса «A», выходящих в ближайшие 12 месяцев как на приставках, так и на PC. Обо всех этих играх и пойдет речь на следующих страницах, где мы постарались собрать свои впечатления от посещения выставочных залов LA Convention Center. ■

Counter-Strike: Condition Zero

ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ «LEVELORD» ГРЕЕМ – ИНФОРМАЦИЯ ИЗ ПЕРВЫХ РУК!

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Sierra
- **Разработчик:** Ritual Entertainment
- **Дата выхода:** не объявлена

СТРАНА ИГР: Привет! Первый вопрос – самый интересный. Ты считаешь себя настоящим фанатом Counter-Strike?
РИЧАРД ГРЕЙ: Непростой вопрос, потому что вокруг полно людей, которые попросту меня пристрелят, если я отвечу неправильно. Я люблю Counter-Strike, поэтому мой ответ – да, фанат. Однако я не очень хороший игрок, потому что уже старый и очень медлительный. Если вы случайно заметите меня на сервере, будьте уверены, меня пристрелят в течение первых же трех секунд. Посему чаще всего приходится выполнять роль наблюдателя. Это исчерпывающий ответ на твой вопрос? Мне нравится Counter-Strike, но играю я не очень много.

СИ: По какой причине судьбу проекта, над которым долгое время работали Gearbox, доверили Ritual? Ребята представляют собой талантливую команду, в послужной список которой входят отличные официальные дополнения к Half-Life. Что могло пойти не так?
РГ: Откровенно говоря, не имею ни малейшего представления. Команды Ritual и Gearbox – очень хорошие друзья. Наши офисы расположены рядом, и я часто пью с ними пиво. Я знаю, что всех интересуют грязные слухи, но я не тот, кто подобные вещи распространяет. Все, что мне известно – EA передала проект Ritual, и в тот же день нам позвонили из Valve и поинтересовались, достаточно ли у нас времени и ресурсов, чтобы доработать Counter-Strike.
СИ: На какой стадии разработки находилась игра, когда вы приступили к исполнению своих обязанностей? Какие изменения собирается привнести Ritual, или же вы начали работать, что называется, с чистого листа?
РГ: У Gearbox было много хороших задумок: как проработанных, так и находящихся на начальной стадии. Кое-что мы, конечно, сохранили, остальное же пришлось переделывать. Представьте, что шеф-повар пришел на кухню, где его коллега готовил огромный обед. Вы увидите много еды, но что-то примените согласно своим излюбленным рецептам. Имеются секции уровней и наборы текстур, которыми мы воспользовались, но все модели персонажей, к примеру, были созданы с нуля. Также существует готовый программный код вертолета, но прочие возможности мы добавляем сами.

СИ: Какое участие ты принимаешь чв создании Counter-Strike: Condition Zero? Похоже, глупый вопрос, если учесть, что я разговариваю с дизайнером уровней. Одним из лучших в своем роде, кстати.
РГ: Ты совершенно прав, мой друг! Над игрой работают пять дизайнеров уровней, и я – один из них. Я люблю каждую минуту своей работы. Мы хотим создать одиночную версию игры, так что не остается ничего, кроме как делать карты, заполненные одним лишь геймплеем. Никаких сюжетных хитросплетений, развития характеров персонажей, видеовставок! Ничего кроме создания укромных местечек, где можно стрелять или, как вариант, попадать под пули.

СИ: Нас очень интересуют изменения, которые произошли с визуальной частью. Известно, что Ritual располагает отличными инструментами для работы с движком Quake III Arena, но что же с наследием Half-Life?
РГ: Единственный инструмент, который мы имеем – это QE Radiant, поддерживающий карты Half-Life. Как вы знаете, многие дизайнеры используют некую разновидность WorldCraft, мы же не стали тратить время на изучение, так как предпочитаем Radiant. Опять же, все что нам необходимо – создать игру, в которой были бы только существенные элементы для шутера от первого лица: оглушительная стрельба и непрерывный экшн!

СИ: Увидим ли мы какие-нибудь классные нововведения в геймплее? Или, быть может, какие-нибудь фирменные фишки от Левелорда? К примеру, девочки, принимающие душ в одной из секретных локаций?
РГ: Я не уверен, нововведение ли это, но это точно в стиле Левелорда. Одна из задач проекта – произвести апдейт классических deathmatch-уровней для Xbox-версии игры. Я взял свою любимую карту, Dust! Сначала я думал – это отличная идея, но потом просек, что все не так просто. Эта карта нравится многим людям, и вдруг я что-нибудь сделаю не так? Но выбора уже не было, поэтому я сделал все что мог. Надеюсь, что Дейв Джонстон (*дизайнер оригинальной карты – прим. ред.*) не разозлится, когда увидит, что я натворил. Мы не изменяем ничего, что касается геймплея на классических картах. Мы лишь перерисовываем текстуры и дорабатываем трехмерные модели. Ни один ящик не будет сдвинут! В Dust мы немного подправили геометрию, чтобы грубоватые модели не бросались в глаза. Лично я добавил несколько новых строений, и получил соответствующие комментарии. Карту показывают на E3, и мне уже пришло несколько электронных посланий от людей, которые заметили любопытные вещи. На территории «каунтеров» было обнаружено то, что выглядит, как мужской детородный орган, а на стороне «терроров» – две пышные груди. Я что-то этих объектов не вижу – взгляните сами. Не понимаю, в чем дело!

СИ: Спасибо за интересные ответы!
РГ: Вам спасибо! ■



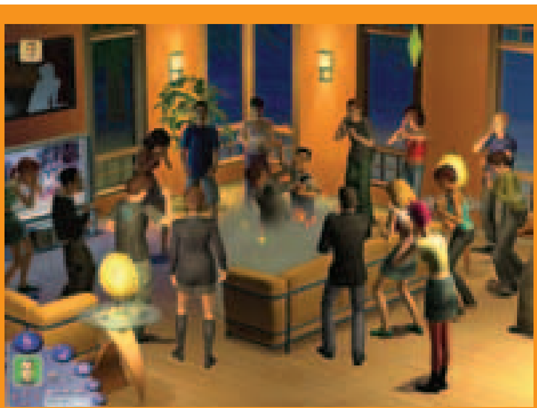


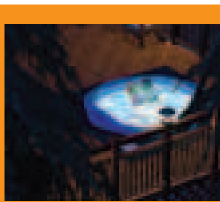


The Sims 2

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** EA Games
- **Разработчик:** Maxis
- **Дата выхода:** февраль 2004 года

Сделать успешный сиквел к самой продаваемой игре на PC – задача не из простых. К тому же Maxis уже продемонстрировала разочаровывающие результаты с The Sims Online. Каких высот удастся достичь компании с The Sims 2? По крайне мере, сейчас можно точно сказать одно – новый трехмерный движок выглядит впечатляюще: динамическое освещение, детализированные модели персонажей и реалистичная анимация. Несколько видоизменена модель потребностей симов, кроме того, происходит прямая смена поколений. Отпрыски наследуют внешность родителей, а также могут перенять умения. ■





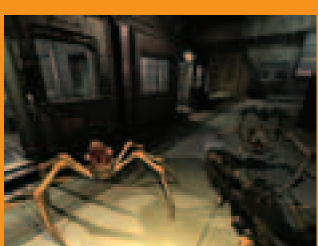


АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

Doom III

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** Activision
- **Разработчик:** id Software
- **Дата выхода:** ноябрь 2003 года

На прошлогодней E3 Doom III был признан лучшей игрой выставки - при том, что в творение id Software никто даже не играл. Такое неизгладимое впечатление производил десятиминутный трейлер, под завязку набитый спецэффектами.
На E3 2003 издатели ограничились видеостеной, на которой демонстрировались геймплейные сцены. Doom III по-прежнему остается одним из самых красивых PC-проектов.
На протяжении последнего года работы ведутся непосредственно над содержательной частью игры. Что любопытно, действие на начальных уровнях будет происходить еще до того, как откроется портал и налетят твари. Вы сможете спокойно побродить по окрестностям и побеседовать с NPC. Ну и полюбоваться движком, конечно же. Как признался Джон Кармак, для анимации NPC применяется motion capture. Монстры же анимируются вручную.
До сих пор не решен вопрос с сохранением игры. Возможно, сейв будет реализован исключительно между миссиями. Также неизвестна продолжительность. Правда, Джон Кармак заметил, что отдает предпочтение коротким играм с насыщенным геймплеем.
Если все пойдет по плану, в конце года проект осчастливит своим выходом владельцев PC. Релиз порта на Xbox обещается чуть позже.■



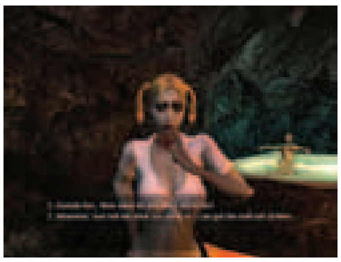


Vampire: The Masquerade – Bloodlines

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Activision
- **Разработчик:** Troika Games
- **Дата выхода:** январь 2004 года



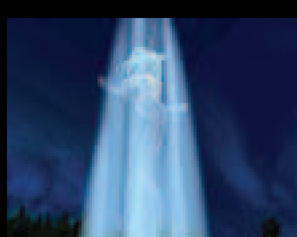
Безусловно, главным событием на стенде ATI стала демонстрация Half-Life 2 за закрытыми дверями. Вместе с тем играбельная версия сиквела к Vampire: The Masquerade – Redemption не осталась без внимания. Причина крайне позитивная – игра выглядит просто потрясающе.
Проект основан на настольной ролевой игре от White Wolf, и, стало быть, другим неоспоримым достоинством, помимо великолепной графики, является четкое следование имеющемуся материалу. Действие происходит в Лос-Анджелесе (приятное совпадение), который населен вампирами, а также теми, кто их кормит – и теми, кто их истребляет. Модели персонажей выглядят на все пять баллов. Чего стоит хотя бы реалистичная анимация лиц – герои совершенно убедительно открывают рты при разговорах. Посетители выставки были не прочь стать на некоторое время прирожденными вампирами и убедиться, насколько шустро (для жанра RPG) ведет себя игра. Подкрасться к юной особе, впиться острыми клыками в шею и осушить ее, как бокал пьянящего вина, ну и оставить на одинокой улице бледное тело. Согласитесь, в этом определенно что-то есть. ■



Black & White II

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Lionhead Studios
- **Дата выхода:** 02/2004

В сиквеле к гениальному godsim'у основной акцент делается на масштабные войны. Кроме того, вы по-прежнему будете влиять на жизни людей и воспитывать свое Создание. У хороших богов население радуется жизни, и вся земля покрыта цветочными коврами. Станете, напротив, злым демиургом, и все деревья высохнут, и листья опадут. Существа изменяют облик в зависимости от действий своего хозяина. Одним словом, нас ожидает все виденное в оригинале, только с еще большим размахом.■



World of Warcraft

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Blizzard
- **Разработчик:** Blizzard
- **Дата выхода:** 06/2004

Масштабный материал об игре был опубликован в 08(137) номере «СИ». Пять рас, богатая вселенная Warcraft – успех многопользовательской онлайновой игре обеспечен. На E3 2003 Blizzard впервые показала три новых класса. Охотник умеет приручать животных, которые будут вам верны до самой смерти. Warlock, как ни странно, специализируется на темной магии и призыве существ. И, наконец, друид без труда может превратиться в животное, например, кошку. Проект впечатляет красотами мира и детализацией персонажей.■



Dungeon Siege II

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Gas Powered Games
- **Дата выхода:** 2004

На выставке был анонсирован сиквел к игре Dungeon Siege. В честь знаменательного события Microsoft на своем стенде крутила трейлер, представлявший нарезку из геймплейных происшествий. Видеоролик оказался такого высокого качества, что можно было заподозрить его в пререндренной природе, ведь продолжение создается на движке оригинала. Из ролика ясно одно – создатели уделяют должное внимание батальным сценам, которые станут масштабнее и зрелищнее.■



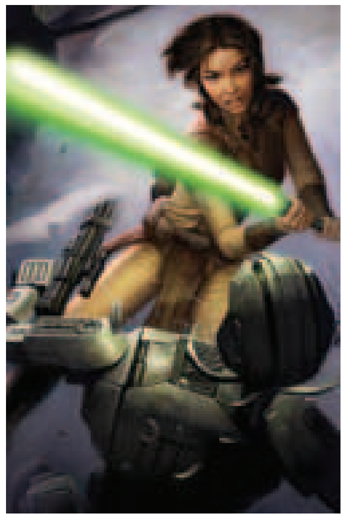
Star Wars: Knights of the Old Republic

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** LucasArts
- **Разработчик:** BioWare
- **Дата выхода:** октябрь 2003 года

Мы питаем искреннюю любовь к этому проекту. Все-таки ролевая игра во вселенной Star Wars попросту не может оказаться безынтересной поделкой.
Действие происходит за несколько тысяч лет до событий первого эпизода звездно-военной саги. Во вселенной обитают джедаи и ситы, которые бороздят галактику и, как заведено, пребывают в конфликте. В зависимости от своих действий вы сможете занять либо светлую, либо темную сторону и получить соответствующий набор способностей. Use the Force, Sith! Вдобавок, герои располагают восемью стандартными для RPG скиллами.
За все время своих приключений вы встретите девять NPC, которые с радостью к вам присоединятся. Вместе с тем ходить за ручку вы можете только с двумя, а остальные будут ожидать своего череда на корабле. Довольно любопытной предстает система боев, радующая наличием сразу и real-time, и turn-based режимов. Если желаете отдать приказы, попросту поставьте игру на паузу. Проект находится на завершающей стадии разработки и требует тщательного бета-тестирования из-за огромного числа побочных квестов и ответвлений в сюжете. Xbox-версия является приоритетной для создателей и появится в продаже уже летом. Вариация для PC, которая также демонстрировалась на стенде BioWare, выглядела несколько приятней – текстуры высокого разрешения сделали свое дело. Релиз PC-версии запланирован на осень. ■



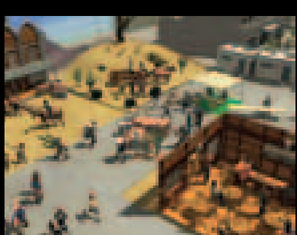




The Movies

- **Платформа:** PC, PS2, GC, Xbox
- **Издатель:** Activision
- **Разработчик:** Lionhead Studios
- **Дата выхода:** 01/2004

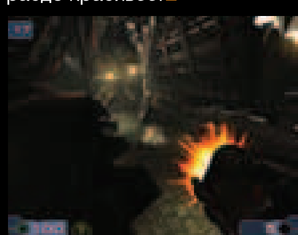
В линейке игр, представленной на E3 Activision, достойное место занимал амбициозный проект Питера Молине The Movies. Кто желает оказаться на съемочной площадке голливудского фильма? Игра начинается в простой для киноиндустрии эпохе начало XX века и,как следствие, черно-белые немые фильмы. Со временем появляются новые технологии, у зрителей повышаются требования. В ваших руках – выбор жанра и сценария, кастинг актеров, постановка сцен. Получившийся трейлер можно отправить на пользовательский конкурс.■



Unreal Tournament 2004

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Atari
- **Разработчик:** Digital Extremes
- **Дата выхода:** III квартал 2003

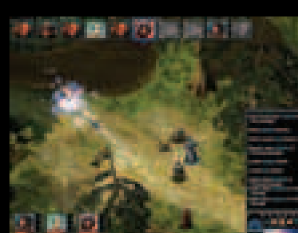
На E3 в этом году Atari анонсировала многопользовательский шутер UT 2004, который появится в продаже уже этой осенью. Проект содержит полную версию UT 2003, сдобренную всевозможными патчами, бонусными опциями, поддержкой голосовой связи и прочими эксклюзивными материалами. Появились два новых режима, из которых стоит отметить Onslaught. По сути, тот же CTF, только с уничтожением объектов. Правда, в UT 2004 все гораздо красивее.■



Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Atari
- **Разработчик:** Troika Games
- **Дата выхода:** 09/ 2003

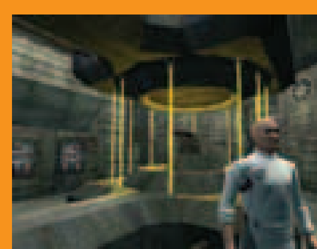
Как несложно догадаться, за основу проекта взята одноименная настольная ролевая игра, пользующаяся немалой популярностью у ценителей подобного рода забав. Вначале предлагается сгенерировать пятерых персонажей, и останется еще три вакансии для встречных NPC. Действие игры вертится вокруг древнего храма, который по предположениям горожан является пристанищем Зла. Проект хвастается весьма продвинутым трехмерным движком. ■

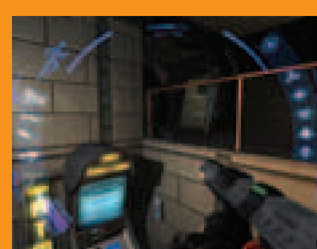


Deus Ex: Invisible War

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Ion Storm
- **Дата выхода:** 10/2003

Одним из самых ожидаемых осенних релизов является сиквел Deus Ex. На E3 2002 продемонстрировали применяемые в игре технологии, а геймплей был практически не представлен. На выставке в этом году все желающие уже могли опробовать в деле снайперскую винтовку и по определению впечатляющий огнемет, а также протестировать способности персонажей и поиграть с роботами.
По части графического исполнения Deus Ex: Invisible War впечатляет весьма сильно. Продвинутая система динамического освещения придает проекту шарм и работает на создание атмосферы.
Главным же достоинством остается свобода действий. Stealth, поиск обходных путей – любую миссию можно пройти самыми разными способами. В игре стало больше скриптовых роликов и сценок, экшн-составляющая заметно похорошела, а диалоги радуют возможностью выбора ответов.
Уже проявляются черты финального продукта, и осенью игра выйдет одновременно на PC и Xbox. К слову, на данный момент версия для консоли от Microsoft проигрывает, выдавая 20 кадров в секунду против необходимых 30. Возможно, из-за плохой оптимизации. В одном из ближайших номеров обещаем предоставить подробное превью.



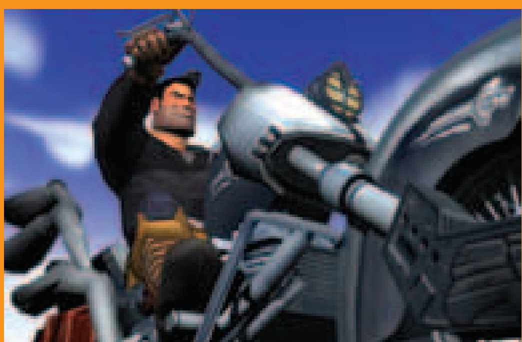


АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

Full Throttle: Hell on Wheels

- **Платформа:** PC, PlayStation 2, Xbox
- **Издатель:** LucasArts
- **Разработчик:** LucasArts
- **Дата выхода:** IV квартал 2003 года

В прошлом году на E3 LucasArts заявила о своих намерениях создать сиквел к Full Throttle, неподдельному шедевру, выпущенному в далеком 1995 году.
На E3 2003 все могли воочию увидеть харизматичного байкера Бена, которого теперь волнуют проблемы небольшого городка. В продолжении вы встретите хорошо знакомых по первой части персонажей. Папаша Торк и Морин вновь будут поддерживать вас своими советами, а ваша байкерская банда всегда заступится за вас.
Основные отличия от оригинала – переход к 3D и одновременное смещение в сторону экшна. Помимо полюбившихся всем поединков на байках, вы сможете вступать в рукопашные схватки и, как результат, устраивать погромы в барах. Все завязано на комбо-приемах, которые потребуют от вас нажимания на кнопки в определенном ритме. Чем выше поднялась полоска, тем мощнее становятся атаки Бена. Позволяется пускать в ход стулья и бутылки, которые порой попадаются под руку.
Сложно сказать, насколько удачным окажется сиквел. Главное, чтобы создатели сохранили ярко выраженные характеры героев и не забыли заправить игрушку порцией доброго юмора. Ждем в конце года сразу на трех платформах. ■

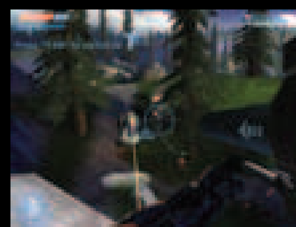




Halo: Combat Evolved

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Gearbox Software
- **Дата выхода:** 09/2003

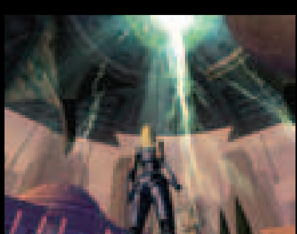
Bungie всегда обещала, что PC-версия Halo появится после релиза проекта на консоли от Microsoft. Похоже, время пришло. Портированием лучшей консольной экшн-игры на PC занимается Gearbox Studios. Основная задача – использовать графические возможности пакета DirectX 9, грамотно сохранить звуковую схему в 5.1, а также переписать код сетевой игры. ■



City of Heroes

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** NCsoft
- **Разработчик:** Cryptic Studios
- **Дата выхода:** 2004

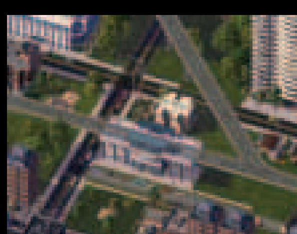
City of Heroes – довольно нетипичная MMORPG. Действие игры разворачивается в городе Paragon, и вам предстоит примерить одежку супергероя, сошедшего со страниц модного комикса. Завязка, впрочем, крайне заурядная – город атакуют инопланетные пришельцы, и обитателям вселенной предстоит общими усилиями разрешить возникшую проблему. Желаете создать во всем индивидуального героя? Без проблем. В вашем распоряжении арсенал из свыше миллиарда различных комбинаций. ■



SimCity 4: Rush Hour

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Maxis
- **Дата выхода:** III квартал 2003

Расширение к SimCity 4 было впервые показано на E3 в этом году. Основные достоинства – новые возможности и наборы инструментов, которые дополнят и без того продуманную градостроительную стратегию. Особое внимание уделяется строительству дорог. Имеющаяся транспортная сеть во многом определяет благополучие населения и рост экономики. В Rush Hour имеется более 50 новых объектов. Одна из новых катастроф – нашествие инопланетян. ■



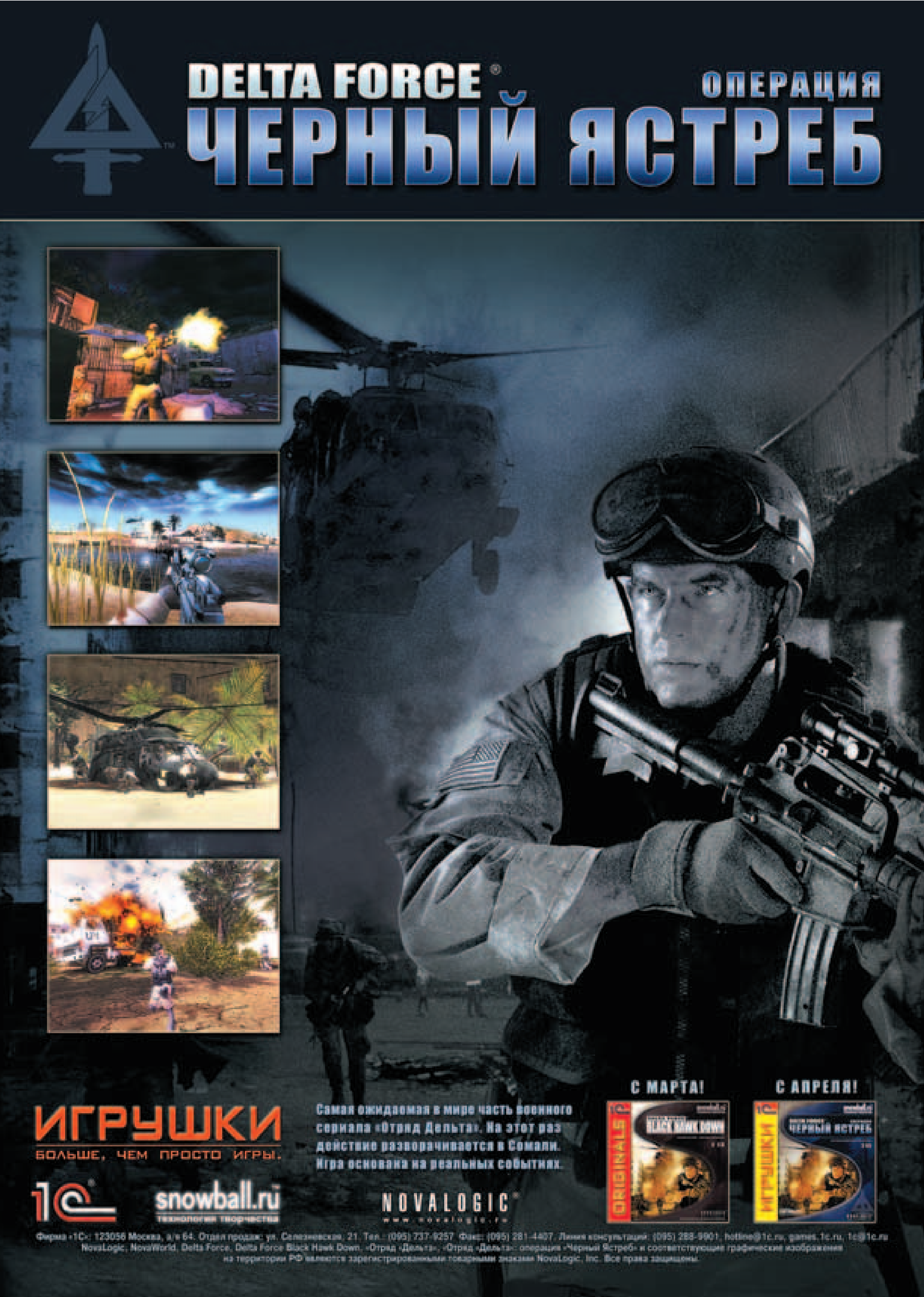
Commandos 3: Destination Berlin

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Pyro Studios
- **Дата выхода:** сентябрь 2003 года

Разработка третьей части Commandos ведется на протяжении трех лет, и новый проект должен стать небольшой революцией в серии. Конечно же, мы вновь встретим элитную группу профессионалов, которые сообща принимают участие в различных миссиях периода Второй мировой войны.
Геймплей стал более агрессивным, и, например, в некоторых заданиях больше внимания уделено специалисту по взрывчаткам, нежели шпиону. Игра привлекает практически безупречным графическим исполнением – хвастающиеся высокой детализацией трехмерные юниты идеально вписываются в отрисованные локации. Игровой движок Commandos 2 был переделан на 60%, и на одной карте теперь запросто размещается около 300 солдат.
Другой приятный момент связан с интерактивностью. Яркий пример – коммандос пробираются по крыше поезда и осторожно заглядывают в окна, выискивая свободный вагон, после чего ловко ныряют внутрь.
В финальной версии на наш суд будут предложены три исторические кампании: Сталинград, Центральная Европа и Нормандия. Будьте готовы побывать даже в штаб-квартире гестапо в Берлине. Между прочим, каждая миссия заставляет изменять тактику и подстраиваться непосредственно под текущие условия. ■






DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.
С МАРТА!
С АПРЕЛЯ!
snowball.ru
технологии творчества
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** LucasArts
- **Разраб отчик:** Raven Software
- **Дата выхода:** ноябрь 2003 года

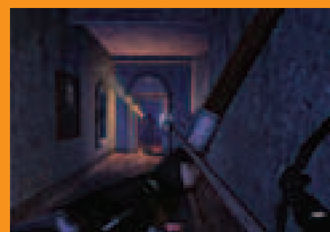
За месяц до E3 LucasArts анонсировала новый шутер для PC и Xbox по вселенной Star Wars. На самой выставке все смогли увидеть Jedi Knight: Jedi Academy уже в действии.
Вам предлагается роль новичка в Академии Джедаев, где заправляют любимец публики Люк Скайуокер и Кайл Катарн, известный по первым двум частям серии. Сценарий пока не разглашается, но точно известно, что со времен Jedi Knight II: Jedi Outcast прошел год.
В самом начале предлагается сгенерировать персонажа – определить расу, пол, одежду и прочие атрибуты. Всего получается более двух тысяч вариаций, и такой огромный выбор необходим для мультиплеерной составляющей. Кроме того, имеется эксклюзивная возможность подобрать световой меч себе по вкусу: обычный или с двумя лезвиями, как у Дарт Мола. В первом случае разрешается даже брать два экземпляра – по одному в каждую руку!
По части графики игра на голову превосходит предшественника и радует детализированными окружениями. Разрешается кататься на технике – в качестве пассажира или, если очень хочется, за рулем. Дождитесь ноября, и вас ждет удивительное путешествие на Татуин и долгожданная встреча с Чубаккой. ■

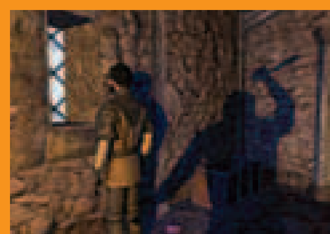


Thief III (рабочее название)

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Ion Storm
- **Дата выхода:** IV квартал 2003

Игра вряд ли будет называться Thief III, когда поступит в продажу, но фирменный геймплей серии и чарующая атмосфера совершенно точно никуда не денутся.
Третья часть – все такой же правильный stealth action, только с улучшенной графикой и акцентом на освещении. Косметический ремонт произведен неспроста, так как любые нюансы окружений герой может использовать себе во благо.
В главной роли – хорошо всем известный вор Гаррет, который все так же гасит факелы водяными стрелами и выводит из строя охранников с помощью верной дубинки. Когда герой взламывает замок, он может вертеть во все стороны головой и смотреть, чтобы никого не было поблизости.
Порядочно внимания создатели уделили проработке AI – охранникам, например, теперь ничего не стоит зажечь погасший факел. Неизвестно, появятся ли в игре динамические тени, которые угрожают классической формуле геймплея. Стражники попросту смогут увидеть вашу тень, когда вы будете красться мимо. Точный ответ узнаем ближе к концу года. ■





XIII

- **Платформа:** PC, Xbox, PS2, GC
- **Издатель:** Ubi Soft
- **Разработчик:** Ubi Soft
- **Дата выхода:** 10/2003

Используемая в игре технология cel-shading позволяет создать по-настоящему интерактивный комикс. Одни «облачка» с текстами диалогов чего стоят! Попадите в противника, и в верхнем правом углу появится раскадровка, демонстрирующая, как пуля пробивает череп неприятеля. В главной роли – страдающий амнезией солдат, которого к тому же обвиняют в покушении на президента. Играющему предстоит устроить побег из тюрьмы, причем выходов из каждой ситуации – сразу несколько. ■



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

- **Платформа:** PC, Xbox
- **Издатель:** Bethesda Softworks
- **Разработчик:** Headfirst Productions
- **Дата выхода: 02/2004**

После продолжительных скитаний создателям ужастика по мотивам произведений Говарда Лавкрафта удалось найти издателя в лице Bethesda Softworks. Детектив Джек Уолтерс расследует очередное убийство, вследствие чего попадает в обитель оккультистов. Страх нагнетается постепенно. Особенности игры – полное отсутствие какого-либо HUD и интересная система «сумасшествия». ■



The Elder Scrolls III: Bloodmoon

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Bethesda Softworks
- **Разработчик:** Bethesda Softworks
- **Дата выхода:** 06/2003

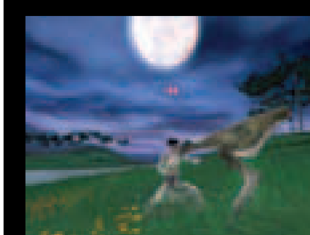
Выдающаяся ролевая игра The Elder Scrolls III: Morrowind уже этим летом обзаведется вторым расширением – Bloodmoon. Так же, как и Tribunal, дополнение интегрирует в огромный мир игры новые локации и персонажей. Отныне вы сможете побывать на загадочном острове, находящемся на северо-западе от основного континента. Причем add-on рассчитан на персонажей высокого уровня – новичкам на заснеженной земле делать нечего. ■



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

- **Платформа:** PC
- **Издатель:** Sony Online Entertainment
- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Дата выхода: 06/2003**

Star Wars Galaxies считается самой ожидаемой MMORPG этого года. Впрочем, неудивительно, благодаря стараниям Sony Online Entertainment, ответственной за популярную EverQuest. Более десяти различных миров, огромное количество рас, тридцать профессий, возможность использовать различную технику и возводить свои постройки – ожидания вполне оправданы. ■



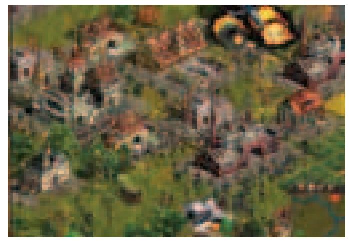
РОССИЙСКИЕ ИЗДАТЕЛИ НА E3

БУКА

Стенд компании «Бука» привлекал ярко-оранжевым цветом, а также подборкой игр, которые выходят осенью этого года.







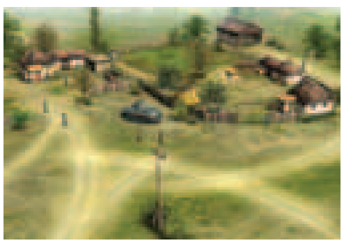
АНТАНТА. Стратегия в реальном времени, посвященная Первой мировой войне. Представлено пять участниц конфликта – Франция, Германия, Россия, Англия и Австро-Венгрия, причем войска каждой страны воссозданы с нынче модной исторической достоверностью.

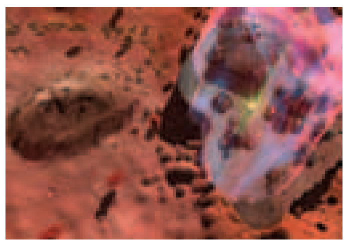
МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ. Главная роль отведена выпускнику Имперской Школы Магов, который должен пройти испытание в Гильдии. Особенность стратегии с ролевыми элементами заключается в том, что мир живет по своим законам, и квесты динамически генерируются в зависимости от ваших действий.

УДАРНАЯ СИЛА. На дворе 2005 год. Страны мира создают специальный ударный отряд для борьбы с международным терроризмом. В игре вы управляете звеном боевых вертолетов на протяжении четырех кампаний, проходящих в горячих точках планеты. ■

1С

Компания «1С» представила на E3 12 впечатляющих проектов, часть из которых была анонсирована прямо на выставке. «В тылу врага», «Периметр», «Сфера», «Пограничье», «Механоиды», «Вивисектор», консольный Axle Rage не нуждаются в представлении, так как не раз светились на страницах «СИ».





PRIVATE WARS. Наш ответ серии тактических шутеров от Тома Клэнси. Отряд наемников выполняет сложнейшие задания исключительно за материальные вознаграждения. 15 миссий, 30 персонажей, 60 видов оружия – создатели подошли к делу со всей надлежащей ответственностью.

PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA. В то время,как все игры о Второй мировой делают акцент на сражениях на суше, «Акелла» предлагает нам мореплавательный симулятор. Вы можете принимать участие в масштабных баталиях, защищать прибрежные локации и даже эскортировать конвои.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ. Действие космического симулятора разворачивается в XXII веке, причем геймплей сочетает элементы разных жанров: action, RPG и strategy. Вы предстаете в роли охотника, который бороздит просторы космоса, набирает опыт и развивает умения. Проект хвастается нелинейным сюжетом, кучей побочных квестов и масштабами вселенной.

BLOODY MAGIC. Особенность ролевой игры с изометрической перспективой заключается в завязке на магических способностях героя и необходимости использовать арсенал из порядка 40 основных заклинаний. Примените два любых одновременно, и получите совершенно новый эффект.

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-3. Долгожданный сиквел переносит вас в солнечную Калифорнию. Крутите баранку, нанимайте водителей и открывайте офисы по всей территории штата. Нас ожидает грамотное сочетание симулятора и менеджмент-стратегии. ■

РУССОБИТ-М

«Руссобит-М» порадовал посетителей выставки немалым количеством интересных проектов. Заметим, что Homeplanet и «Смертельные Грезы» уже обозревались на страницах нашего журнала и получили высокие оценки.







NEURO. Амбициозный научно-фантастический шутер является своего рода сиквелом к космическому симулятору Homeplanet. С помощью психо-способностей главный герой может управлять действиями других персонажей, что необходимо для успешного прохождения миссий.

XENUS. Впечатляющий шутер от первого лица, от украинской компании Deep Shadows. Действие игры разворачивается в Колумбии, где вам предстоит разобраться с наркобаронами. Проект хвастает живописными ландшафтами и сообразительным AI.

FIRESTARTER. 2010 год. Главный герой попал в виртуальную реальность, инфицированную вирусом. Завершить игру требуется за 48 часов. За ориентир взят безудержный экшн – уровни кишат монстрами, а карманы персонажа рвутся от обилия разнокалиберных пушек.

S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST. Чернобыльская АЭС не остается без внимания – экологическая катастрофа вновь дает о себе знать. Шутер от первого лица привлекает нестандартным подходом к геймплею и попросту сногсшибательной графикой.

SOLDNER: SECRET WARS. Командный шутер, в котором вы выступаете в роли командира небольшого отряда. Игра привлекает огромным арсеналом оружия и обширным парком различной техники. ■

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

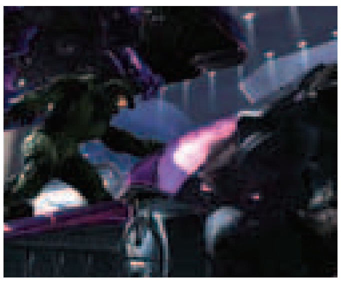
Halo 2

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Bungie Software
- **Дата выхода:** 2004 год

С легкой душой относим играбельную демо-версию Halo 2 в ряд главных событий прошедшей E3 – она оправдала все наши ожидания, попутно несколько раз приятно ошеломив. Действие демо происходит в городе Mombasa – укрепленном мегаполисе, который люди возвели, ожидая атаки covenant'ов. Управление Мастером Шефом переходит к нам в тот момент, когда чужаки начинают штурм города, применяя осадные орудия и воздушную технику. Плечом к плечу с играющим сражаются как обычные морпехи, так и бойцы отряда ODST – настоящие сверхлюди в иссиня-черной броне (хорошо бы этот скин использовать в онлайновых режимах!). Судя по сценке, где сержант отдает Шефу пулеметы, обмен item'ами будет играть в Halo 2 не последнюю роль (персонажу по-прежнему позволено нести только два «ствола» одновременно). Интересно, что теперь вы способны передвигать своим огнем предметы, например, остовы сгоревших машин – вполне возможно, что в финальной версии Шеф таким образом сможет создавать себе укрытия прямо в процессе перестрелки. Небольшие транспортные средства захватываются прямо на ходу: Шеф запрыгивает в кузов, расстреливая или выкидывая за борт противников. Если отстрелить колесо (в случае с Warthog) или повредить крыло (Ghost) вражеской машине, то она будет выведена из строя. Да, и еще в руки Шефа наконец-то попадает двойной энергетический меч covenant'ов! Лучший консольный FPS следующего года? Без вопросов. ■









True Crime: Streets of LA

- **Платформы:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Activision
- **Разработчик:** Luxoflux Corp.
- **Дата выхода:** 09/2003

Американская вариация на тему The Getaway, GTA и иже с ними: детально моделированный на основе аэрофотосъемки и GPS-данных Лос-Анджелес, стрельба, гонки, отменный мордобой и русская мафия на блюдечке с голубой каемочкой. Игра бесповоротно нам понравилась, когда мы сломали кий о голову злобного байкера, а байкером – бильярдный стол. ■



Time Crisis 3

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Namco
- **Разработчик:** Namco
- **Дата выхода:** зима 2003 года

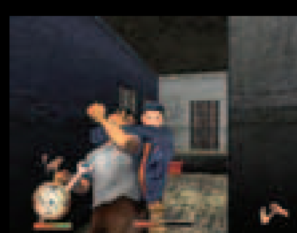
Своевременное пополнение линейки виртуальных тиров для светового пистолета. Time Crisis 3, как и предыдущая часть – улучшенный порт аркадной версии. Подправлена графика, добавлен ряд отсутствовавших в игровом автомате режимов. На этот раз перестрелка стартует на пляже, и прикрываться от разноцветных ниндзя придется зонтиками, шезлонгами и надувными кругами. Можно собрать несколько видов оружия и переключаться между ними. ■



The Great Escape

- **Платформа:** PS2, Xbox, PC
- **Издатель:** Take-Two Interactive
- **Разработчик:** SCi Entertainment Group
- **Дата выхода:** 29/08/2003

Своеобразная адаптация классического кинофильма 1964 года о побеге офицеров из немецкого концлагеря. Четыре непохожих персонажа, вдохновленная сериалом Thief игровая механика – крадемся, отвлекаем внимание часовых, подделываем документы, плетем интриги, прячем тела, храним оружие в тайниках. Должен же у Prisoner of War быть собственный клон! ■



Virtual On Marz

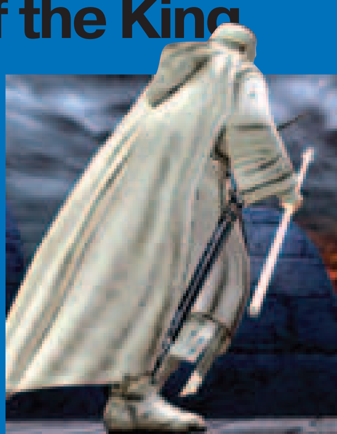
- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** Hitmaker
- **Дата выхода:** 09/2003

По словам американца, с которым мы спарринговались, данная версия скоростного аркадного файтинга на роботах мало отличалась от показанной в прошлом сентябре на Tokyo Game Show. Аналоговые рукоятки Dual Shock идеально управляют разноцветными махинами, действие не лишено ритма... но чего-то здесь определенно не хватает. В чем изюминка, а? ■

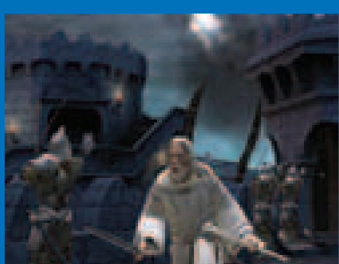


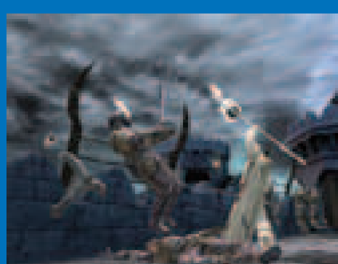
The Lord of the Rings: The Return of the King

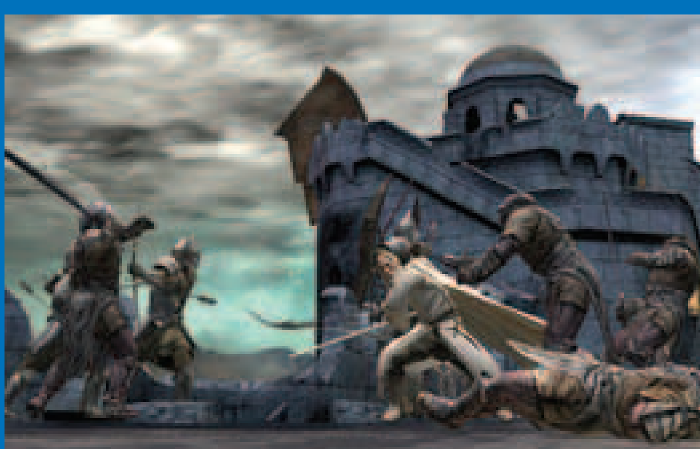
- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Hypnos Entertainment
- **Дата выхода:** 4/11/2003



Наш старый знакомый Джонатан Харрис с гордостью демонстрировал, насколько продвинулись создатели официальной видеоигры по завершающему фильму трилогии «Властелин колец». Гордиться есть чем: прошлогодняя The Two Towers ярко выраженных недостатков не имела, однако определенные пожелания игроки высказывали – и все они учтены. Доступных персонажей шестеро: Арагорн, Гимли, Леголас, Гэндальф, Фродо и Сэм (где-то запрятаны еще четверо секретных героев). Линейные уровни разбавлены этапами, где играющему предоставляется большая свобода действия; наконец-то реализован режим кооперативного прохождения вдвоем – это окончательно лишает схожую по жанру Baldur's Gate: Dark Alliance II какихлибо преимуществ перед LotR от EA. Демо-версия включала в себя сражение на стенах Минас-Тирита, где Гэндальф буквально носился белым вихрем, атакуя нападающих орков и урук-хаев, сталкивая вниз осадные лестницы, разнося в щепы катапульты и расстреливая магическими зарядами гигантских монстров. Управление версий для PS2 и Xbox по сравнению с предыдущей частью ничуть не изменилось, а графическое исполнение сделало шаг вперед: улучшились модели и эффекты, возросло (хотя, казалось бы, куда уж больше!) число отображаемых на экране объектов. И никакой тормозни. Не приходится сомневаться в том, что толкиеновская лицензия в хороших руках: со времен Golden Axe никому, кроме мастеров из EA, не удавалось наворотить такой крутой, молниеносный, идеально срежиссированный экшн в фэнтезийном антураже. ■



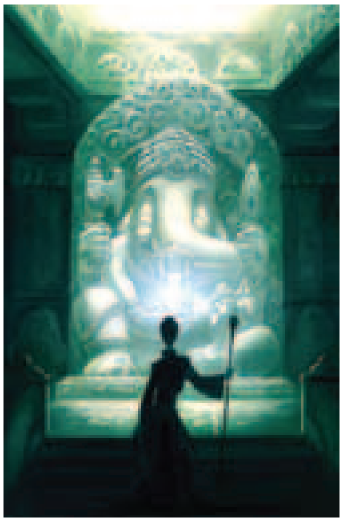






ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

Prince of Persia: The Sands of Time



- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
- **Издатель:** Ubi Soft
- **Разработчик:** Ubi Soft Montreal
- **Дата выхода:** 14/10/2003

Если бы не колоссы в виде Half-Life 2 и Halo 2, нового «Принца» можно было бы назвать игрой выставки (и не смущайтесь тем, что мы похоронили его в прошлом номере «СИ» – то было по священному неведению). Как мы уже писали в прошлом номере, канадская разработка оказалась для большинства посетителей E3 настоящим откровением: после плохонького Prince of Persia 3D мало кто ожидал, что серия способна возродиться на качественно новом уровне. Sands of Time – великолепный образец дизайнерской мысли, приправленной продуманным, прекрасно сбалансированным игровым процессом. Идеальное управление, невиданные доселе графические находки (это при том, что базовая платформа разработки – PS2), плавная анимация – уже сейчас мы берем на себя смелость утверждать, что авторы переплюнули команду Ico в благородном деле создания захватывающего трехмерного приключения. В Ico был столь же гениальный дизайн уровней, но отсутствовали элегантное, удобное фехтование и система контроля над течением времени; бег по стенам и акробатические упражнения над пропастью со знакомыми с детства шипами; ошеломительные полеты над трамплинами и мистические ритуалы. Сыграв в Sands of Time, вдруг понимаешь, что очередной Tomb Raider, Enter the Matrix и все остальные трехмерные «новинки» безнадежно устарели. В Монреале завелся проект года, не меньше. Перед нами именно тот случай, когда уже по демо-версии ясно, что игра обречена на культовый статус, удачные продажи и кучу наград по итогам года. У нас на глазах рождается классика. ■



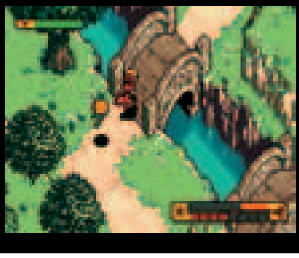




Boktai: The Sun is in Your Hand

- **Платформа:** GBA
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Дата выхода:** осень 2003 года

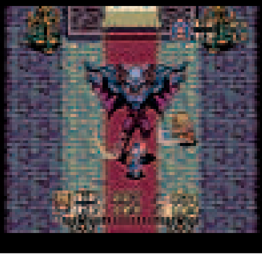
Хидео Кодзима очень хотел, чтобы его сынишка играл на свежем воздухе. Будучи трезво мыслящим отцом, Кодзима понимал, что от приставки пацан не отлипнет. Тогда изобретатель Metal Gear придумал встроить в картридж для GBA сенсор солнечного света. Светит солнце? Вы безнаказанно бродите по замку Дракулы. Солнце спряталось? Отовсюду лезут вампиры! Вокруг гениальной в своей простоте идеи и построена миленькая action-RPG. Лейтмотив – все на улицу! ■



Sword of Mana

- **Платформа:** GBA
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Brownie Brown
- **Дата выхода:** осень-зима 2003 года

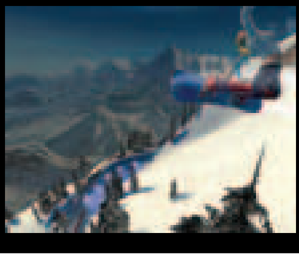
Римейк игры для черно-белого Game Boy, известной на Западе как Final Fantasy Adventure, визуально напоминает Legend of Mana (PS one) и, можно сказать, повторяет геймплей Secret of Mana (SNES). Поддерживается игра вдвоем, интерфейс использует систему Master Ring Command: иконки водят хоровод над головой героев. Учитывая недостаток хороших RPG на GBA, ждем с замиранием сердца. ■



SSX 3

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Electronic Arts Canada
- **Дата выхода:** 2003 год

Можно было просто сделать «подтяжку лица» SSX Tricky, добавив пару десятков новых трюков, вместо этого добросовестные девелоперы предпочли полностью переработать движок и список доступных режимов, внеся стильные соревнования по слалому, более 150 хитрых заданий и даже экономическую модель. Здешнюю графику нужно увидеть самому – иначе не верится, что такое вообще возможно. ■



Altered Beast

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** WOW Entertainment
- **Дата выхода:** зима 2004 года

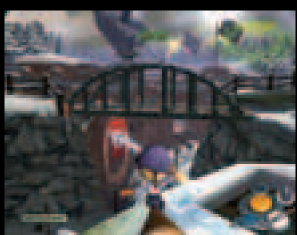
Лишь малая толика крутившегося на стенде Sega ролика состояла из видео геймплея: доминировали CG-сценки. Судя по всему, борец с монстрами сам будет превращаться как минимум в четырех чудовищ: волколака, огненного демона, летающую рептилию и ледяного зверя. Перспектива изометрическая, оружие в боях применяется замысловатое. Разработка только набирает обороты... ■



Conker: Live and Uncut

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Rare
- **Дата выхода:** 2004 год

Обещают, что это будет переделанная, исправленная и напрочь лишенная цензуры версия скандальной Conker's Bad Fur Day (N64). Что получится в итоге – неизвестно. Microsoft показывала лишь многопользовательский режим на 8 игроков, эдакий упрощенный Counter-Strike с пушистыми зверушками, рвущими друг друга на части. Юмор чернее некуда, драйв, угар. Мясо, как выражаются господа киберспортсмены. ■



Final Fantasy X-2

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Square Enix
- **Дата выхода:** 11/2003

Главное, что мы для себя вынесли из англоязычной демо-версии FFX-2: Юна носит розовые трусики. Точнее, купальник. Сценой на горячих источниках эта RPG, естественно, не ограничивается – по сравнению с FFX геймплей стал чуть проще и веселее, пафоса и серьезности поубавилось, модели главных героинь прибавили детализации. А круче всего здесь переодевания в бою! ■



Bloody Roar Extreme

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Eighting
- **Дата выхода:** лето 2003 года

Улучшенная версия BR: Primal Fury (GC), порта прошлогодней BR3 (PS2). Добавлен новый герой, появились CG-ролики в качестве награды за прохождение, чуть улучшена графика. В остальном все по-прежнему: турнир единоборств, где мутузят друг дружку люди, обладающие умением превращаться в животных. Нормальный такой файтинг второго эшелона. ■



НАГРАДЫ



«Страна Игр» вручила на выставке ряд высоких наград ведущим игровым разработчикам. Каждый из трех лауреатов, получивших в этом году призы и памятные подарки «СИ», сделал неоценимый вклад в мировую игровую индустрию.



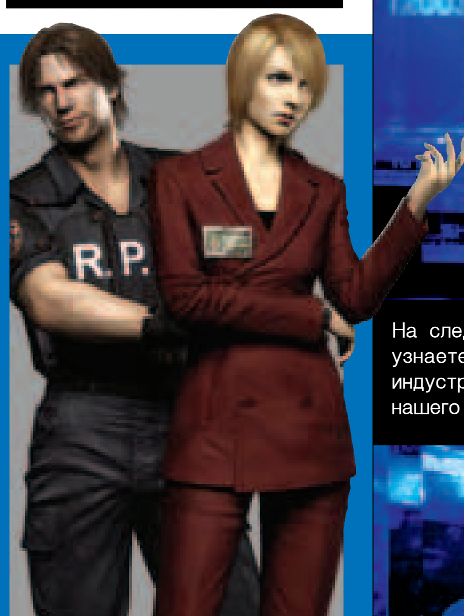
На следующих страницах вы узнаете, кто из деятелей индустрии получил награды нашего журнала. ■

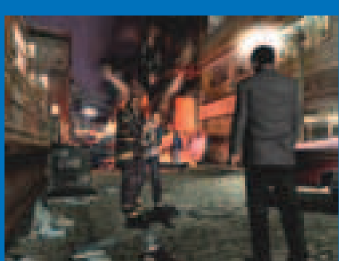


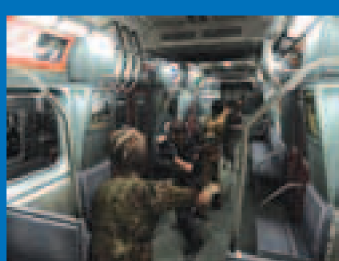
Resident Evil: Outbreak

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Capcom
- **Разработчик:** Capcom R&D Studio 1
- **Дата выхода:** 2004 год

Что же нам приготовил Цуеси Танака, столь своеобразно обошедшийся с Devil May Cry 2? На выставочном стенде Capcom под игру было отведено всего четыре демо-юнита, и чтобы окунуться в мир онлайнового Ракун-сити, нам пришлось отстоять немалую очередь. Действо началось с выбора своего персонажа из восьми доступных – когда команда достигла четырех человек, нам показали объясняющие предысторию каждого героя сюжетные ролики и перенесли в бар, где в этот момент началась атака зомби на мирных завсегдатаев. Традиционная для RE модель управления и знакомые методы боя сразу же дали понять, что костяк геймплея остался неизменным. Присутствует элемент топологической сумятицы: совершенно непонятно, куда идти и что делать – в принципе, это способствует нагнетанию панической атмосферы фильма ужасов. Основная цель в том, чтобы отыскать дорогу на свободу из зараженного T-вирусом города. Как именно будет реализована навигация, придется ли игрокам самим чертить карты на бумаге, или все-таки появится какая-то система определения собственного местоположения, сказать пока сложно. Мы так и не смогли превратиться в зомби: после того как героя инфицировали, шкала заражения растет крайне медленно – двадцати минут игры просто не хватило для завершения мутации (линейка заполнилась едва ли на треть). Что касается работы сети, тот тут все было в порядке, никаких замедлений и сбоев заметить не удалось. RE: Outbreak предстоит пройти немалый путь до финальной версии: в игру еще не внедрили поддержку голосового общения, да и интеллект NPC оставляет желать лучшего. ■







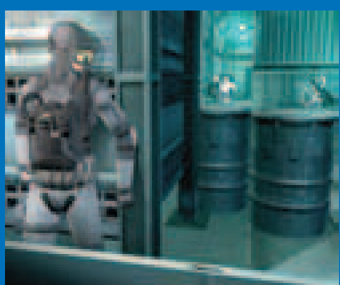
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

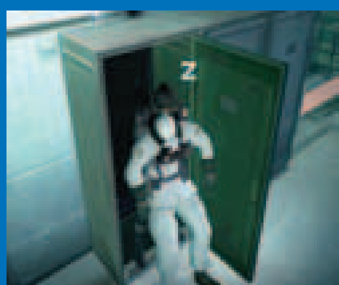
Metal Gear Solid: Twin Snakes

- **Платформа: GameCube**
- **Издатель: Konami**
- **Разработчик: Silicon Knights**
- **Дата выхода: 2003 год**

Признаться, после сногсшибательного показа Snake Eater мы были слегка разочарованы, узнав, что Twin Snakes – просто качественный порт оригинальной Metal Gear Solid (PS one, PC) на нинтендовскую консоль. Естественно, порт с некоторыми доработками. Полностью переделана постановка всех сюжетных сцен, драматизм заставок ощутимо возрос. Вопреки опасениям, никакой цензуре игра не подвергнута: в новом трейлере эпизод, когда ниндзя рубит боевиков в коридоре, выглядит едва ли не более кровавым, чем в предыдущих версиях. Снейк научился вытряхивать из противников предметы (как в MGS2) и автоматически прицеливаться в режиме обзора от первого лица. У героев появилась мимика, хорошая артикуляция. Модели персонажей – главная графическая изюминка Twin Snakes, так как внешний вид локаций практически не изменился, лишь разгладились слишком пикселизованные текстуры. Отвечающие за перенос авторы Eternal Darkness не лыком шиты, и мы уверены, что игра еще доставит нам ряд приятных сюрпризов. ■









НАГРАДЫ



За всю историю существования нашего журнала первым, кому была вручена награда Lifetime Achievement Award, стал гениальный Сигеру Миямото – главный гейм-дизайнер Nintendo. Если бы не он, кто знает, во что бы мы с вами сейчас играли – ведь именно благодаря Donkey Kong, Super Mario Bros. и The Legend of Zelda сформировался облик современных видеоигр. Мы от всей души благодарим Миямото-сана за его нелегкий труд, приносящий радость геймерам во всем мире.



За Миямото-сана награду приняла представительница европейского отделения Nintendo. ■



Pikmin 2

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Nintendo
- **Разработчик:** Nintendo
- **Дата выхода:** 2003 год

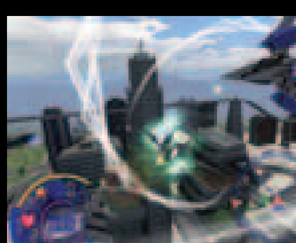
Миямото-сан решил подвергнуть необычную садовую стратегию изменениям косметического плана: теперь главных героев двое, и они могут независимо управлять выводками пикминов (отсюда и несколько мультиплеерных режимов по split-screen), выращены пикмины новых расцветок, появились подземные уровни в пещерах, а сбор ягод помогает обрести маленькому народцу новые способности. ■



Star Fox 2

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Nintendo
- **Разработчик:** Namco
- **Дата выхода:** осень-зима 2003 года

Проект, в девичестве известный под именем Star Fox Armada, повернулся к нам своей многопользовательской стороной. Играя за основных персонажей вселенной SF, нам предлагалось пройти через череду воздушно-наземных дуэлей, эдакий мультяшный Battlefield 1942, где техника подбирается прямо на поле боя. Странное управление и слишком простая графика не мешают SF2 быть по-настоящему захватывающей. ■



Gradius V

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Дата выхода:** 2003 год

К счастью, Ikaruga не стала «последней из могикан»: Konami выделила немалый бюджет на реанимацию краеугольного камня scrolling shooter'ов, сериала Gradius. Проверенный десятилетиями геймплей, 7 огромных миров, зажигающий саундтрек и самая мощная графика за всю историю жанра – вот чем компания обрадует ценителей R-Type, Xevious и их многочисленных аналогов. ■



Final Fantasy: Crystal Chronicles

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Nintendo
- **Разработчик:** Game Designer's Studio
- **Дата выхода:** 3/11/2003

Знаете, это без пяти минут Phantasy Star Online, ну разве что не онлайновая. Пошагово-реалтаймовые бои, изначально прописанный набор миссий, мультиплеер на четверых, во главе угла – взаимодействие между членами отряда. Никакого split-screen, все на общем экране – в демке один из героев нес генератор магического щита, защищавшего партию от ядовитых газов, а замешкавшиеся и оказавшиеся вне щита бойцы рисковали отравиться. Персонажи выполнены в «полудетской» манере, точь-в-точь как герои FF IX на PS one, графика неизменно радует глаз мягкими цветами и мелкими деталями. Crystal Chronicles вовсю использует новую тактику Nintendo по скрещиванию GC и GBA: если использовать карманную систему во время многопользовательской игры вместо стандартного джойпада GC, на экране GBA будет высвечиваться карта местности. Также через специальный GBA-интерфейс можно обмениваться найденными предметами, применять целебные снадобья и Phoenix Down. Характерно, что без GBA вы вообще не сможете полностью контролировать инвентарь, и все найденные предметы будут автоматически помещаться в один из шести слотов для быстрого использования. При таком раскладе скрытой от глаз игрока остается и карта. Зато полностью экипированная GBA SP команда из четырех любителей RPG гарантированно получит от игрушки огромное удовольствие – пусть это и совсем не та Final Fantasy, к которой привыкли владельцы приставок от Sony. ■







ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

F-Zero GX

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Nintendo
- **Разработчик:** Amusement Vision
- **Дата выхода:** 25/08/2003

Брошенного мельком взгляда хватит, чтобы сказать: вот он, лучший из когда-либо созданных футуристичных гоночных симов. В руках Sega игра стала еще быстрее, отзывчивее и красивее, чем приквел на N64. Облобовав кабинки с F-Zero, мы снова и снова накручивали круги в самой скоростной гонке на современных консолях. Куча трасс, бустеры, разнообразие режимов... мечта стала реальностью. ■



Axle Rage

- **Платформа:** PlayStation 2, PC
- **Издатель:** 1С (PC)
- **Разработчик:** Акелла
- **Дата выхода:** 2004 год

На E3 главную российскую приставочную разработку показывал Андрей Белкин, продюсер проекта. Со времени нашего предыдущего свидания с байкером Акселем город Нейлсдейл изменился почти до неузнаваемости: к небу вытянулись монолиты небоскребов, землю прорезали тоннели, а пятачок с закусочной оказался скрыт в прихотливом лабиринте улиц. Появились заметные подвижки в области боев на мотоциклах – детище «Акеллы» обрастает плотью. ■



SOCOM: U.S. Navy SEALs II

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sony Computer Entertainment
- **Разработчик:** Zipper Interactive
- **Дата выхода:** 10/2003

Самая популярная в Америке онлайновая игра для PS2 дослужилась до сиквела. Как водится с FPS, во второй части подправлен баланс и созданы новые карты с уникальными типами миссий (включая совместные с нашим спецназом задания на территории России). Программисты Zipper в совершенстве освоили архитектуру консоли, отсюда резкое улучшение картинки. ■

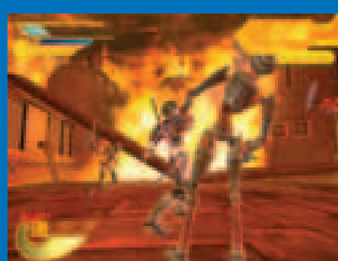


НАГРАДЫ





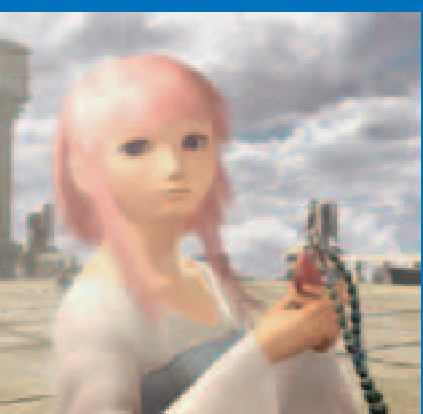
Мы также отметили наградой высокие заслуги другого игрового дизайнера, господина Ю Судзуки из Sega – отца сериалов Virtua Fighter и Shenmue, автора таких аркадных хитов, как Hang-On, Space Harrier, Outrun, Afterburner, Power Drift, G-Loc и Virtua Racing. Получая от нас хрустальную статуэтку, Судзуки-сан попросил заверить российских геймеров в том, что сейчас он и его команда AM2 создают игру, которая совершенно точно придется по вкусу фэнам VF и поклонникам Shenmue. ■



Seven Samurai 20XX

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sammy Studios
- **Разработчик:** Dimps
- **Дата выхода:** ноябрь 2003 года

Когда стало известно, что Sammy создает игровое воплощение знаменитой ленты «Семь самураев» великого Акиры Куросавы, мы и вообразить не могли, во что это выльется. Ожидая увидеть что-то вроде Bushido Blade, инспирированного классическим черно-белым полотном, мы со всего маху налетели на яркий анимешный 3D-боевик в стиле Dynasty Warriors и Shinobi! Вместо облаченных в просторные хакама Тосиро Мифунэ и Такаси Симуры – девочка с розовыми волосами, круговым ударом ноги раскидывающая толпу приземистых роботов-охранников. Вместо средневековой Японии – научно-фантастический сеттинг. Дизайн персонажей от Мебиуса и музыка Рюити Сакамото. И, вы не поверите, во всю эту сборную солянку жутко приятно играть! Команда Dimps, в прошлом создавшая несколько beat'em up'ов под маркой Dragon Ball Z, неплохо понимает философию жанра: Seven Samurai 20XX под завязку набита комбо, контратаками, блокирующими стойками, приемами с различными видами оружия и сумасшедшими супердвижениями. Орды постоянно десантирующихся по вашу душу противников ничуть не замедляют действие. Единственное нарекание пока касается управления: герои порой оказывались слишком чувствительны к командам с джойстика – в результате сложно было рассчитать прыжки и некоторые сложные комбинации, требующие особой четкости нажатий на кнопки. Поиграв, убеждаешься: самурайский дух в этом необычном прочтении классики присутствует. Хоть и незримо. ■








FIRESTARTER
DON'T UNDERESTIMATE ENEMY
Жанр: аркадный шутер.
ВИРТУАЛЬНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ
МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ
ДОРОГОЙ В АД
• уникальный геймплей зубодробительного экшена;
• 6 уникальных персонажей с различными характеристиками;
• 16 уровней в 4 мирах;
• 20 видов оружия;
• 20 видов противников - демоны, техно-монстры и симбиоты;
• уникальные артефакты, как бот-охранник и прыжок во времени;
• мощный интеллект противника (навыки групповой атаки и многое другое);
• высокая replayability;
• до 8 игроков в сетевом режиме по локальной сети и Интернет;
• высокотехнологичный движок The FireStarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов.
© 2003 GSC GAME WORLD, © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель Руссобит Паблишинг.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90
FIRESTARTER БУДЕТ ЖАРКО!
GSC GAME WORLD
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

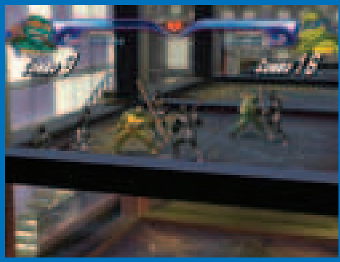
Teenage Mutant Ninja Turtles

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Дата выхода: 2003 год**

Повальная ностальгия по восьмидесятым принимает самые неожиданные формы. В первую очередь решение «оживить» знаменитых рептилий должно потешить тех геймеров, чья молодость пришлась на эпоху NES или 16-битных приставок – тогда черепашки-ниндзя котировались так же высоко, как Майкл Джексон. В пику тоскующим по ушедшей юности, а также на радость всем остальным ценителям бездумного мочилова японское подразделение Konami тряхнуло стариной и сделало банальнейший beat'em up – прямолинейный, как шлагбаум, бережно наследующий нехитрый исторический багаж. Только трехмерный, с графикой в стиле cel-shading. У каждой черепахи свое оружие (Леонардо машет катаной, Донателло – шестом, Микеланджело вертит нунчаками, а Рафаэль мечет ножи-саи) и собственный стиль ведения боя; специальные приемы сопровождаются рисованными вспышками и экранным отображением звуковых эффектов – надписями «KA-BLOOM!» или «BANG!» Все вместе здорово напоминает комикс. Из многообразия объявленных режимов (Story, Vs., Challenge и Data Base) на E3 работал только первый, поддерживающий разборки двух контролируемых игроками черепах с армией наймитов злокозненного Сплинтера. Замечено, что со стенда Konami люди уходили просветленными, ощущая себя как минимум счастливыми путешественниками во времени. ■









1080 Avalanche

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Nintendo
- **Разработчик:** NST
- **Дата выхода:** 8/7/2003

С октября не появлялось ни единого нового скриншота – и тут на выставку выкатили полностью преобразившуюся игру! Отшлифованная, снабженная новыми режимами, лишенная багов, со сглаженной геометрией ландшафтов и перерисованным интерфейсом 1080 Avalanche остается единственным серьезным конкурентом SSX 3 от Sony. ■



Mission:Impossible Operation Surma

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Atari
- **Разработчик:** Atari
- **Дата выхода:** 09/2003

Поразительно, насколько бесстыжим образом люди заимствуют чужие идеи. Господа из Atari без всякого зазрения совести ваяют клон Splinter Cell на основе приключений Итана Ханта. Оправдываясь, авторы указывают на известные сцены из фильмов (когда Хант висит на веревке под потолком) и возможность натягивать маски. Но даже под маской проглядывает физиономия Сэма Фишера... ■



I-Ninja

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube
- **Издатель:** Namco
- **Разработчик:** Argonaut Games
- **Дата выхода:** зима 2003 года

Конкурс на создание самого ненормального платформера продолжается! В Argonaut решили скрестить знакомую всем механику с элементами экстремального спорта – получился симулятор ниндзя-карапуза, изо всех сил оттягивающегося в пяти гротескных мирах, где законы гравитации триумфально отправлены коту под хвост. Одно слово – аттракцион. ■



Batman: Rise of Sin Tzu

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, GBA
- **Издатель:** Ubi Soft
- **Разработчик:** Ubi Soft Montreal
- **Дата выхода:** осень 2003 г.

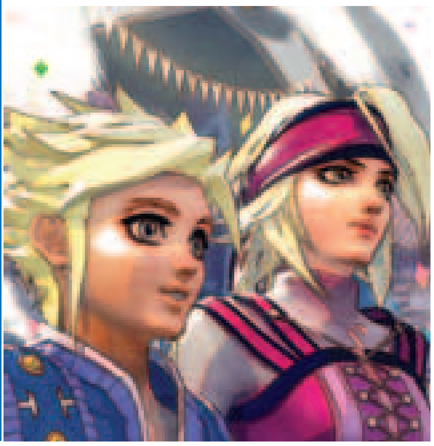
Настал черед реабилитировать доброе имя Бэтмена, особенно учитывая кошмарное качество проектов с Человеком-летучей мышью, вышедших в последние годы. Вместо того чтобы изобретать что-то несусветное, сотрудники Ubi Soft решили сделать просто хороший beat'em up. И похоже, что на этот раз компания аккуратно миновала пресловутые грабли, обычно преследующие такие игры. ■



Unlimited SaGa

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Brownie Brown
- **Дата выхода:** 15 июля 2003 года

SaGa еще во времена Super Famicom завоевала славу нетипичного ролевого сериала, высоко оцененного достаточно узким кругом ярых поклонников и из года в год получающего смешанные оценки специализированной прессы. Виной тому намеренный отход от устоявшихся традиций приставочных RPG, активное использование новых, не всегда хорошо сбалансированных систем и полная нелинейность игр. В Unlimited SaGa можно управлять любым из семи главных персонажей, каждый из предлагаемых вместе с ними квестов будет абсолютно уникален. Большая часть игры (как и случае с Legend of Mana, за которую также отвечает команда Акитоси Кавадзу) выполнена в виде акварельной графики – это придает картинке любопытное сходство с иллюстрациями из детских сказок. В роликах используется вариация cel-shading под названием Sketch Motion System, благодаря которой рисованные вручную персонажи обретают объем. Боевой движок, как и все в этой игре, весьма необычен и основан на принципе случайного выбора – вам предлагается крутить барабан с картинками, определяя тем самым последовательность действий сражающихся. В отличие от сосуществовавшей с ней Star Ocean III: Till the End of Time, выставочная демо-версия Unlimited SaGa была переведена на английский, включая озвучку нескольких ключевых диалогов. Сложно рекомендовать ее всем без исключения: освоившие Final Fantasy X казуалы вряд ли оценят инновации SaGa, сочтя их путающими и усложняющими геймплей – а вот геймеры, истосковавшиеся по чему-то оригинальному и отступающему от общепринятых канонов, примут игру с распростертыми объятиями. ■

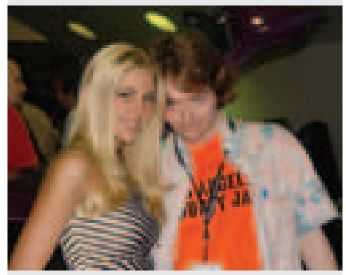




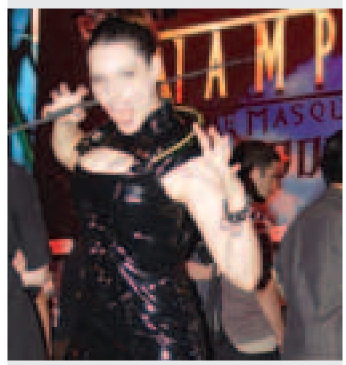


МЫ ИЗ ШОУ!











Sonic Heroes

- **Платформа:** PlayStation 2, Xbox, GameCube
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** Sonic Team
- **Дата выхода: 2003 год**

Играть нужно за Соника, Тейлза и Наклза: вы управляете кем-то одним, остальные следуют по бокам, и в любой момент зверенышa можно сменить (способности героев помогают не застрять в разных преградах). Скорость – как в Sonic 2 на Mega Drive, детализация мира круче, чем в Sonic Adventure на Dreamcast. Ветер в лицо, постоянная смена персонажей, никаких тормозов – настоящий Sonic! ■



Hunter: The Reckoning – Wayward

- **Платформа: PlayStation 2**
- **Издатель:** Interplay
- **Разработчик:** High Voltage Software
- **Дата выхода:** 19/08/2003

Внимательно выслушав жалобы покупателей H:TR для Xbox, авторы первым делом переработали камеру: теперь она больше не теряет охотника из виду (а когда тот переходит в новую локацию, стены временно становятся прозрачными). Разбираться с порождениями зла стало не в пример удобнее и легче. Поклонники Smash TV, ждите праздник у себя на улице. ■



Fallout: Brotherhood of Steel

- **Платформа:** PlayStation 2, Xbox
- **Издатель:** Interplay
- **Разработчик:** Interplay
- **Дата выхода:** 30/11/2003

Назовем это «синдромом Baldur's Gate: Dark Alliance» – еще одна легендарная RPG для PC превращена в изометрический консольный hack'n'slash. 50 миссий, 25 часов геймплея, кооперативное прохождение, бла-бла-бла. Вещица выходит добротная, продастся наверняка хорошо. Только вот радоваться оболваниванию великолепной RPG нас как-то не тянет. ■



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami Computer Entertainment Tokyo
- **Дата выхода:** 2004 год

Хидео Кодзима опять всех удивил. Вместо того чтобы наворотить трейлер из роликов на движке, он почти полностью смонтировал его из сцен геймплея, оставив о сюжете весьма обрывочную информацию. Вроде бы шестидесятые годы XX века, вроде бы российская тайга летом, вроде бы главный герой Снейк (или же больше подходящий по возрасту Биг Босс?). Задача – выживание в дикой чащобе. Питаться придется зверями, рыбой, змеями. Вдобавок по следу героя идут отряды солдат... Ваш персонаж может забираться по деревьям, стрелять, свесившись с ветки, подползать к врагу под покровом высокой травы и маскироваться, используя разные виды трав – нанося камуфляжную раскраску на лицо и тело. Забавно смотрится диалог, когда солдат на мотоцикле, которому угрожает «Снейк», отмахивается от направленного пистолета: «Это что, grand theft auto? Брось, тут тебе не vice city, мы в джунглях!» Кодзимовское чувство юмора снова проявляется в самом конце ролика, когда герой выпытывает у часового дату выхода игры и безуспешно отмахивается от стаи гнуса. Геймлей здорово переработан, осталось узнать интригующую сюжетную подоплеку. ■







НАГРАДЫ



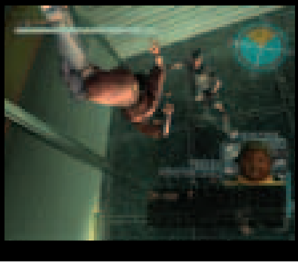
Третьим разработчиком, удостоившимся награды «СИ», стал Питер Молине, чьи достижения включают знаменитые Populous, Syndicate, Dungeon Keeper и Black & White. «Я весьма тронут выбором «Страны Игр», очень приятно получить столь ценный приз – и, конечно, не менее приятно оказаться в компании господина Миямото и господина Судзуки, которыми я искренне восхищаюсь», – сказал основатель Lionhead Studios. ■



Cy Girls

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Дата выхода:** лето 2003 года

Две обворожительные супергентши сражаются со злодеями в реальном мире и на просторах киберпространства. Айс – эксперт по огнестрельному оружию, Аска владеет искусством ниндзюцу. Носясь между Азией, Южной и Северной Америкой, девушки разгадывают головоломки, выучивают редкие навыки и, разумеется, дают прикурить десяткам видов врагов. ■



Billy Hatcher & The Giant Egg

- **Платформа:** GameCube
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** Sonic Team
- **Дата выхода:** осень 2003 года

Вас зовут Билли Хачер и у вас есть гигантское яйцо. Чур, не пугаться – первый абсолютно новый (то есть не сиквел) платформер от Юдзи Наки (Sonic, Nights) со времен Saturn заслуживает внимания. Билли стремится вернуть свет в свой мирок, освобождая из яиц разных животных: синих пингвинов, страусов и морских котиков. Звучит как бред сумасшедшего, но ведь идея сбора золотых колечек синим ежом тоже казалась кому-то глупой! Игру делает геймплей, а здесь у Sonic Team все в полном порядке. ■



Starcraft: Ghost

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Blizzard
- **Разработчик:** Nihilistic
- **Дата выхода: 11/2003**

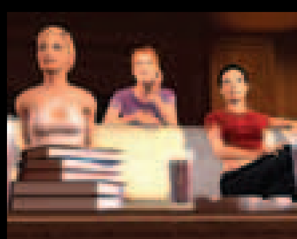
Отличная штука получается. По всему видать – следующее после Splinter Cell крупное волнение в жанре. Управление Новой построено по грамотному принципу контекстных действий: как-то незаметно получается, что половину работы героиня делает сама. Неторопливый, размеренный и, с позволения сказать, умный stealth action. ■



Charlie's Angels

- **Платформа:** PS2, PC
- **Издатель:** Ubi Soft
- **Разработчик:** Ubi Soft
- **Дата выхода:** 4/07/2003

Старательно подгоняя дебют игры поближе к кинопремьере второй части приключений Ангелов, Ubi Soft страхуется от возможной неудачи. Не нужно было обладать какими-то особыми познаниями, чтобы понять – игрушка неважнецкая, снабженная букетом стандартных недостатков и глюков, присущих недоработанным трехмерным beat'em up'ам. ■



Men of Valor: Vietnam

- **Платформа:** Xbox, PC
- **Издатель:** Vivendi Universal
- **Разработчик:** 2015
- **Дата выхода:** 2004 год

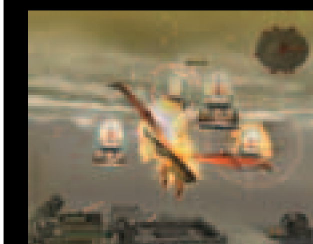
Десятиминутная демо-версия следующего проекта от авторов Medal of Honor: Allied Assult вмещала в себя вертолетный круиз над северовьетнамской деревенькой, вынужденную посадку, беспорядочную беготню по джунглям под вражеским огнем, снайперскую перестрелку, вызов поддержки с воздуха и поспешную эвакуацию. Не хуже, чем Vietcong. Мы заинтригованы. ■



Drakengard

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Cavia Inc.
- **Дата выхода:** 2004 год

Вышедший в Японии под именем Drag on Dragoon, этот простой в освоении фэнтезийный экшн позволяет сражаться как на земле, так и в воздухе – запрыгнув на спину специально тренированного дракона. Над движком потрудились авторы Ace Combat, и управлять крылатым ящером в высшей степени приятно. Набор RPG-элементов усугубляет положительные ощущения от игры. ■



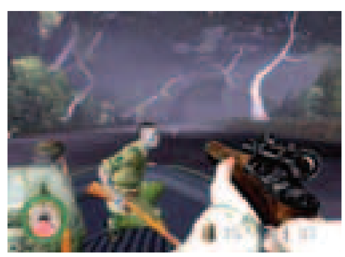
Medal of Honor: Rising Sun

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** EA LA
- **Дата выхода:** 12/2003

Кровопролитный штурм пляжа Омаха во время героической высадки войск союзников в Нормандии – одна из тех сцен MoH: Frontline, которые останутся памяти в геймеров надолго. Планируя новую игру, идеологи сериала встали перед проблемой – какой эпизод Второй мировой может сравниться с нормандской бойней? На Восточный фронт в EA внимания не обращают (хочется надеяться, что всего лишь до поры до времени), поэтому выбор пал на Перл-Харбор – тем более что западная публика имеет представление о происходивших там событиях по одноименному кинофильму. На выставке публика увидела масштабный трейлер проекта, а избранные журналисты (в том числе делегация «СИ») удостоились права потестировать раннюю демо-версию. Играющий в лице матроса Джона Гриффина должен выбраться из хитросплетения кают на палубу обстреливаемого линкора, попутно туша возникающие пожары (как и в Halo, здесь необходимо следовать указаниям встреченных NPC), продержаться за корабельным пулеметом против эскадрильи истребителей «Зеро» и остаться в живых после прямого попадания торпеды в борт. Затем героя втаскивают в спасательную лодку, кружащую по акватории базы, полной тонущих кораблей, – отсюда тоже надо вести огонь по воздушным агрессорам. Как и в предыдущих играх, визуальное великолепие и богатая звуковая панорама снова на высоте. Что же касается имевших место падений частоты кадров, то их наверняка исправят. ■











ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

Final Fantasy Tactics Advance

- **Платформа:** GBA
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Square Enix
- **Дата выхода:** лето 2003 года

Первое творение Square для GBA после необъяснимо долгих мытарств предстало перед нами в своем англоязычном воплощении. Отрадно, когда понимаешь, что за предмет используешь и о чем тараторят товарищи по команде. Ждать осталось совсем чуть-чуть: к середине лета главная портативная стратегия должна осчастливить своим появлением штатовский (а следовательно – и мировой) рынок. ■



Syphon Filter: The Omega Strain

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sony Computer Entertainment
- **Разработчик:** Sony Bend
- **Дата выхода:** 27/02/2004

Популярный трехмерный stealth-shooter с PS one возвращается. Как утверждают авторы, на этот раз территория игры расширена в два раза по сравнению с тремя предыдущими частями, вместе взятыми. Несмотря на то что общий набор уровней доступен как для одиночной игры, так и для кооперативного мультиплеера (с голосовым общением через микрофон и наушник), задания в этих режимах сильно отличаются. Отметим актуальность происходящего: сотрудники Sony Bend показывали нам уровень в Торонто, когда город объят эпидемией неизвестного вируса – прессу, впрочем, заверили, что сходство с реальным распространением SARS в Канаде совершенно случайно. Незабвенная Halo определенно заложила каноны современных консольных 3D-боевиков: отныне боец способен нести с собой только три единицы огнестрельного оружия и, скажем, гранаты. В онлайновых операциях удачно реализован обмен «стволами» между играющими: если снайперская винтовка вдруг стала обузой, ее можно обменять у товарища на более приличествующее моменту оружие. В этой версии нет Гейба Логана – вам предлагается создать собственного персонажа, чьи характеристики будут расти по мере прохождения заданий. К сожалению, «конструктор» для сборки своего героя дозволяет менять только рост, вес, тип лица и выбирать из нескольких натуральных цветов волос. Причесок «ирокез» и очков в форме сердечек не предусмотрено. А жаль. ■



Freestyle MetalX

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Midway
- **Разработчик:** Deibus Studios
- **Дата выхода:** 23/06/2003

Берем Тони Хока, одеваем в кожанку, сажаем на мотоцикл и под звуки забойного металлического рубилова отправляем промышлять трюкачеством на восьми экстремальных уровнях. Ограничения во времени нет, задания дают встречные NPC, можно изобретать свои уникальные кульбиты и мотозакидоны. Страховка не прилагается. ■



Soul Calibur II

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox
- **Издатель:** Namco
- **Разработчик:** Namco
- **Дата выхода:** 26/08/2003

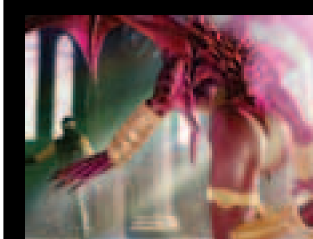
Международный заговор мешает Namco выпустить файтинг года на Западе – меж тем японские геймеры, злорадно усмехаясь, играют в него уже несколько месяцев. Мы внимательно изучили все три версии и сделали нехитрые выводы: на PS2 наиболее комфортное управление, вариант для GC подкупает наличием Линка из Zelda, а на Xbox самая классная графика. ■



Ninja Gaiden

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Tecmo
- **Разработчик:** Tecmo
- **Дата выхода:** 2003 год

Играбельной версии публика так и не дождалась, пришлось довольствоваться коротким видеороликом – безусловно, ласкающим глаз, но не дающим практически никакого впечатления о геймплее анонсированного на прошлогодней E3 боевика. Не спорим, анимация хороша, а локации пестрят мелкими деталями... Пора бы Томонобу Итагаки поучиться у Кодзимы и начать показывать, собственно, игровой процесс. ■

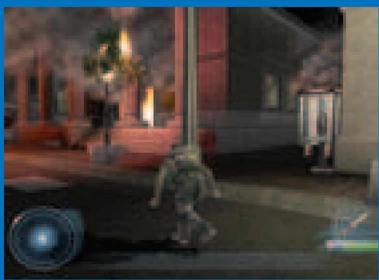


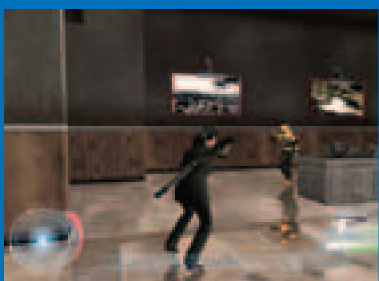
Otogi: Myth of Demons

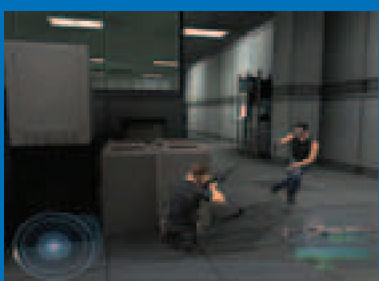
- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Sega
- **Разработчик:** From Software
- **Дата выхода:** 09/2003

E3 увидела честный английский перевод «GUNVAL-KYRIE в самурайских доспехах» – крепкого японского орешка-шутера, который с наскока не одолеешь. Если магическая охота на средневековых демонов между небом и землей кажется вам заманчивой, а излишне высокая сложность не способна отпугнуть – значит, локализаторы из Sega старались не напрасно. ■









Rise to Honor

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sony Computer Entertainment
- **Разработчик:** Sony Computer Entertainment
- **Дата выхода:** 10/2003

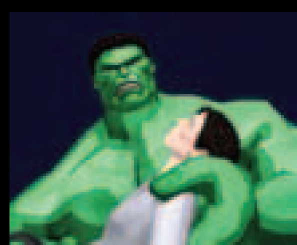
Имя Джета Ли, исполняющего тут главную роль, должно, по замыслам SCEI, создать вокруг проекта невиданный ажиотаж. Так и случилось: на выставке много говорили об игре со знаменитым гонконгским актером. Демо-версия нас, правда, не очень впечатлила: сразу же вылезли проблемы с камерой, да и управление (как в драках, так и в перестрелках) интуитивным назвать было сложно. ■



The Hulk

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
- **Издатель:** Vivendi Universal
- **Разработчик:** Radical Entertainment
- **Дата выхода:** 27/05/2003

Аплодируем трезвому решению построить игру о Халке вокруг его ценной способности не оставлять вокруг себя камня на камне – разрушению подвергается более половины окружающих радиоактивного гиганта предметов. На выставку привезли финальную версию – жалко, что отполировать работу камеры до совершенства авторам так и не удалось. ■

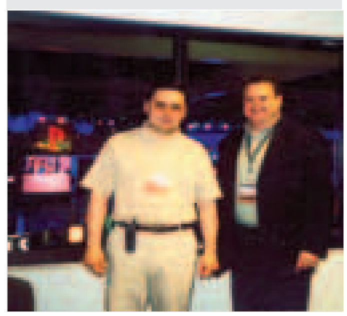


АБКП



Российская Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством (АБКП) приняла участие в работе выставки и проходивших в ее рамках конференциях. Делегацией АБКП были проведены переговоры и встречи с руководством IDSA – американской ассоциации, представляющей интересы мировых софтверных издательств и являющейся главным организатором E3, а также с президентом Европейской ассоциации издателей компьютерного обеспечения и развлекательных программ (ELSPA) Роджером Беннетом. Переговоры подтвердили стремление сторон к развитию взаимовыгодного сотрудничества, направленного на защиту интеллектуальной собственности отечественных издателей игрового ПО, создание благоприятного климата для инвестиций, дистрибьюции, расширения и упрочнения развивающихся рынков России и стран СНГ. ■





Beyond Good & Evil

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
- **Издатель:** Ubi Soft
- **Разработчик:** Ubi Soft
- **Дата выхода:** 31/10/2003

Напоминающая скорее произведение искусства, нежели банальную игру, работа Майкла Энсела (автор Rayman) смешивает трехмерное приключение с управлением фантастическими транспортными средствами и симулятором фотографа – чтобы затем подать этот коктейль в обрамлении блистательной высокохудожественной графики. ■



Kameo: Elements of Power

- **Платформа:** Xbox
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Rare
- **Дата выхода:** 2003 год

Ваш герой летает по волшебной стране, собирает попадающихся монстров в сумку, после чего использует добычу для решения загадок или сражений с противниками. Это на бумаге. В реальности получилась скучноватая вариация на тему Pokemon – с подолгу тянущимися монотонными боями. Совсем не похоже на привычные работы Rare, динамичные и разнообразные. ■



Tomb Raider: The Angel of Darkness

- **Платформа:** PlayStation 2, PC
- **Издатель:** Eidos Interactive
- **Разработчик:** Core Design
- **Дата выхода:** 18/06/2003

Извините, не впечатлены. Мы не увидели ничего принципиально нового – все, что авторы TR:AoD подают как откровение, уже давным-давно реализовано в MGS2 и Splinter Cell. Удручающая вторичность сквозит в каждом кадре. Ясно, что релиз отодвинули на лето в надежде продаться вместе со вторым фильмом. Вот объясните лучше, почему Лара не может открыть дверь, когда у нее в руке пистолет?.. ■

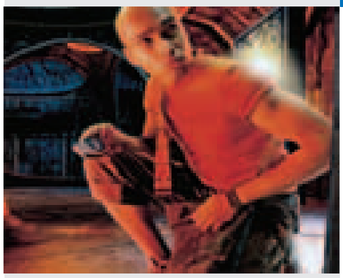


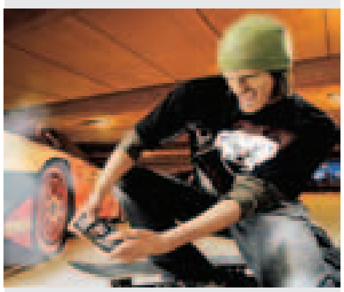
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ (VALKORN@GAMELAND.RU)

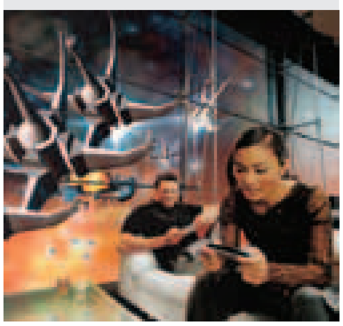
N-GAGE



Компания Nokia, агрессивно настроенная на завоевание «портативного» игрового рынка, объявила в Лос-Анджелесе, что игрофон N-Gage, который поступит в продажу 7 октября, в США будет стоить $299. Неожиданно высокая цена, среднее качество игр, неудобная форма экрана и кнопок аппарата – все это привело к тому, что большинство журналистов назвали N-Gage главным разочарованием выставки. ■







Castlevania: Lament of Innocence

■ **Платформа:** PlayStation 2
■ **Издатель:** Konami
■ **Разработчик:** Konami Computer Entertainment Tokyo
■ **Дата выхода:** ноябрь 2003 года



После затянувшихся поисков очередного «музыкального» названия Кодзи Игараси представил прессе свое новое детище, долгожданную трехмерную Castlevania для PS2. Не имеющая практически ничего общего с неудачными трехмерными версиями для N64 (Игараси сам открыто признается, что их люто ненавидит), игра, по сути, «открыта заново». Команда авторов Symphony of the Night месяцами оттачивала уникальный 3D-движок, в результате чего процесс разборок с нечистью превратился в чистое удовольствие. Вы не ослышались, получилась и в самом деле отлично реализованная трехмерная Castlevania – как бы в это сложно не было поверить. Расплата за фантастическое удобство геймплея заключается в исключении многих RPG-элементов. Сейчас Lament of Innocence играется скорее как SNES-воплощения серии: кнут, шесть видов второстепенного оружия, никаких наворотов по части костюма и экипировки. Исследование замка, впрочем, по-прежнему нелинейно. Игараси-сан говорит, что сначала они хотят добиться полного совершенства в управлении, а потом вводить серьезную RPG-составляющую – пока не ясно, задержат ли они для этого выход Lament of Innocence, или же речь идет о следующей части сериала для PlayStation 2. Опробованная нами ранняя демо-версия говорит о том, что Konami не просто успешно перенесла знаменитую двухмерную серию в 3D, но вдобавок бросила вызов Capcom, явив на свет достойнейшего конкурента Devil May Cry. ■

Maximo vs. Army of Zin

■ **Платформа:** PlayStation 2
■ **Издатель:** Capcom
■ **Разработчик:** Capcom
■ **Дата выхода:** осень 2003 года

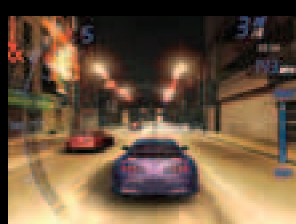
Любое доброе начинание Capcom всегда удостаивается сиквела, вот и трехмерный пересказ бородатой Ghouls'N'Ghosts обзавелся прямым продолжением. Сохранен арсенал старых движений, появились около 30 свежих комбо-атак и деревня, которую нужно оберегать (в обмен вам куют доспехи и продают лекарства). Здесь мы узнаем, откуда у Максимо шорты с сердечками!.. ■



Need for Speed: Underground

■ **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, GBA, PC
■ **Издатель:** Electronic Arts
■ **Разработчик:** Black Box Games
■ **Дата выхода:** март 2004 года

Дорогущие Ferrari и Lamborghini остались на стоянке: Underground воспевает кустарно модернизированные болиды в стиле фильма «Форсаж». Нелегальные гоночные заезды на родстерах, драг-рейсинг, навороченные в подпольных гаражах машины от Toyota, Honda, Hyundai и Subaru, поиск редких запчастей на черном рынке – вот что такое Underground. ■

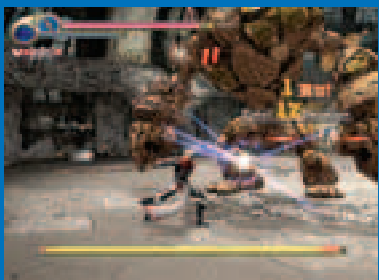


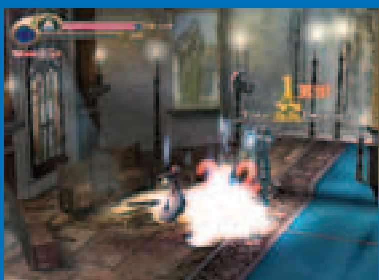
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

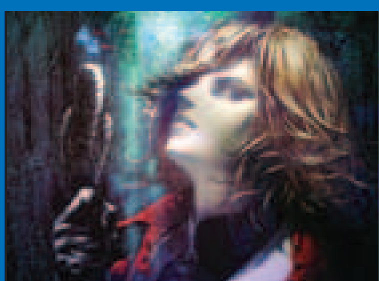
■ **Платформа:** GameCube
■ **Издатель:** LucasArts
■ **Разработчик:** Factor 5
■ **Дата выхода:** 11/2003

Хотите, чтобы вас любили фэны – включите в игру битву на заснеженном Хоте. Увидев очередное исполнение легендарного сражения, мы долго не могли поверить своим глазам. Три десятка наземных и летных уровней по фильмам классической трилогии, лучший 3D-движок на GC, сотня TIE-fighter'ов на экране одновременно – ущипните, люди! ■









Final Fantasy XI

- **Платформа:** PlayStation 2, PC
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Square Enix
- **Дата выхода:** 11/2003

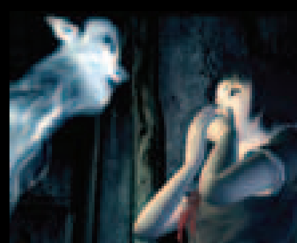
Сложно сказать, какая из версий лучше: обе предоставляют неоценимую возможность с головой окунуться в один из самых впечатляющих миров, когда-либо красовавшихся в играх, – и обе идут на частоте около 20 кадров в секунду, окутывая циклопические локации плотной дымкой тумана. Заставив себя забыть о технических недочетах, можно целиком и полностью насладиться лучшей японской онлайновой RPG. ■



Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Sammy Studios
- **Разработчик:** Sammy Studios
- **Дата выхода:** осень 2003 года

Сестры-близняшки следуют за странной бабочкой и оказываются в заброшенной деревне, где на каждом углу их подстерегают призраки. Сиквел популярного ужастика, где в качестве изгоняющего духов оружия применялся старинный фотоаппарат, обещает быть не менее изобретательным в отношении средств экзорцизма. Наличие у сестренок камеры уже подтверждено. ■



EYE TOY

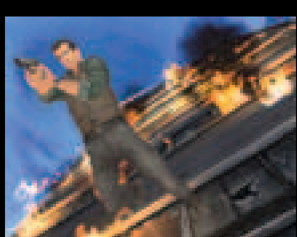


Каждый раз, когда мы пересекали гигантский двухъярусный стенд SCEI, неизменно останавливались полюбоваться редким зрелищем машущих руками, бодающихся и подпрыгивающих перед приставками людей. Eye Toy, крохотная цифровая камера для PS2, собирала толпы. «СИ» уже не раз писала об устройстве, отслеживающем движения игрока и передающем его изображение на экран – летом продажи Eye Toy и первого набора игр для нее (в виде обычного PS2-диска) начнутся в России. ■

James Bond 007: Everything or Nothing

- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, GBA, PC
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Разработчик:** Electronic Arts
- **Дата выхода:** 11/2003

Броснана снова увешали датчиками motion capture и усадили за микрофон. Вид от третьего лица, нелинейное прохождение, 20 «пушек», кооперативный режим, использование окружающей среды в рукопашных схватках, миссия на Красной площади в Москве – скажете, мало? ■



Star Ocean III: Till the End of Time

- **Платформа:** PlayStation 2
- **Издатель:** Square Enix
- **Разработчик:** Square Enix
- **Дата выхода:** весна 2004 года

Процесс локализации не то что затянулся – мы не уверены, что он вообще начался. По крайней мере, на E3 прессе беззастенчиво предложили сыграть в японскую версию игры (ту, что в продаже с конца февраля). Square Enix явно не торопится, надолго отодвинув релиз этой многообещающей научно-фантастической RPG. ■

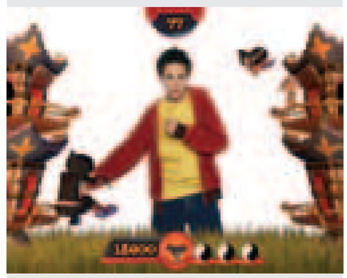


MTV's Celebrity Deathmatch

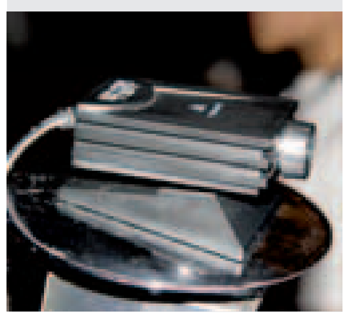
- **Платформа:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
- **Издатель:** Take 2 Interactive
- **Разработчик:** Big Ape
- **Дата выхода:** 2003 год

Big Ape никак не доделает свой ответ на Soul Calibur II – анонсированное еще на прошлогодней E3 воплощение мультяшного мордобоя с MTV. Фанатов пластилинового шоу ждет трехмерный ринг, 12 рвущихся в бой знаменитостей и два комментатора – Ник и Джонни, которые, как известно, за словом в карман не лезут. Кандидат на знамя Simpson's Wrestling? ■



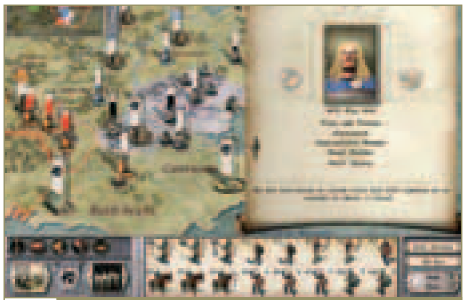






■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
■ РАЗРАБОТЧИК: Creative Assembly ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.totalwar.com/



Религия больше не играет особой роли: остались только христианство и язычество.



Графика не претерпела никаких изменений, но M:TW и так смотрится очень даже ого-го.



Раз стратегическая часть в новой кампании куда менее важна, чем в оригинальной M:TW, на откуп нам дана тактика. Гигантские армии, новые правила осады, свирепые викинги в рогатых шлемах – мечта полководца.

MEDIEVAL: TOTAL WAR – VIKING INVASION

ПРОСТО ДОБАВЬ ВОДЫ… И ВИКИНГОВ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

ДОБРОТНО



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Новая кампания, новые нации, новые юниты, новый баланс сил, новые способы ведения войны.

– МИНУСЫ

Единственный недостаток (впрочем, весьма спорный для add-on'а) – отсутствие действительно значимых нововведений.

Разработчики все сделали правильно: дали нам новую интересную кампанию и внесли ряд изменений в старые.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Создатели Total War, похоже, собираются постепенно охватить весь Земной шар и все более-менее значимые исторические эпохи, не оставив тем самым конкурентам ни одной незанятой ниши. Получается у них это очень даже неплохо. Тактика выпуска впечатляющего стратегического тайтла, а затем создания add-on'ов к нему пока работает безотказно. Особенно, когда add-on'ы столь хороши, как Viking Invasion.

Главное нововведение Viking Invasion – это новая кампания, где, собственно, и появятся викинги. Действие начинается в 793 году н.э. Вместо большой карты, охватывающей всю Европу и часть Азии, нам предлагается воевать на Британских островах, которые, естественно, стали значительно больше, чем в Medieval: Total War. Вы вольны выбрать любую из восьми новых наций, но я бы рекомендовал первым делом взять именно викингов. Игра за них довольно сильно отличается от того, к чему мы уже успели привыкнуть.

Викинги – это бородатые варвары, которые любят воевать, грабить и сжигать города. Соответственно, в нападении они сильнее всех остальных рас. Особенно это касается морских боев. Так как действие Viking Invasion разворачивается на островах, то не развивать флот теперь просто самоубийственно. Особенно для викингов. Для них захват прибрежных территорий – самое простое дело. Соответственно, играя против них, нужно все время помнить об угрозе с моря и о том, что лишить викингов подвижности, «заперев» их где-нибудь на карте, практически невозможно.

Так как до событий Medieval: Total War в новой кампании остается еще несколько веков, дерево технологий претерпело существенные изменения. Вообще, кампания построена так, что прежде всего нам придется воевать, а экономикой заниматься лишь во вторую очередь. Большой политики же вообще почти не осталось, ведь теперь речь идет не о противостоянии христианского и мусульманского миров, а о мелких разборках полуварварских племен.

Три кампании из оригинальной игры остались в целости и сохранности, хотя кое-какие изменения произошли и в них. Во-первых, добавились три новых нации. Хотя играть за них довольно трудно, так как они начинают, находясь в крайне невыгодных позициях. Во-вторых, мы увидим кое-каких новых юнитов. В-третьих, куда более интересным стал режим осады. Защищаясь, мы можем лить кипящее масло на головы назойливым врагам. Нападая – стрелять огненными снарядами. В-четвертых, перед битвой нам разрешили самим решать, в каком порядке будут прибывать подкрепления.

Viking Invasion получился именно таким, каким и должен быть любой добротный add-on. Если вам уже мало одной лишь Medieval: Total War, не раздумывая, берите Viking Invasion. ■

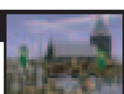
ПРОТИВ ИСТОРИИ НЕ ПОПРЕШЬ

ДАНЬ РЕАЛИЗМУ ПРИХОДИТСЯ ОТДАВАТЬ ВОЛЕЙ-НЕВОЛЕЙ

Перенос действия новой кампании на несколько веков назад и на несколько сот километров на север накладывает существенный отпечаток на всю игру. В частности, на состав наших войск. Например, мы не увидим юнитов с огнестрельным оружием. Отсутствуют и те виды войск, которые неразрывно связаны с определенной нацией из оригинальной игры или климатическим поясом. Ну не прижиecon ваются верблюды в северных широтах!

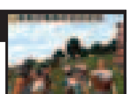
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Medieval: Total War



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Braveheart



В M:TW НЕ БЫЛО СЕРЬЕЗНЫХ НЕДОСТАТКОВ, ТАК ЧТО VIKING INVASION ПРОСТО НЕ ХУЖЕ.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Big Huge Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://www.riseofnations.com/



Довольно любопытно следить, как меняются окружения от эпохи к эпохе.



Серьезные разборки. К слову, все военные юниты являются полностью трехмерными.



В этом сценарии необходимо захватить столицу неприятеля. К сведению, всего существует четыре опции масштабирования, и каждый может подобрать вид себе по душе.

RISE OF NATIONS

TBS VS. RTS?

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Брайан Рейнольдс, основатель Big Huge Games – далеко не последний человек в игровой индустрии. Загляните в портфолио талантливого дизайнера: ставшие классикой Civilization 2 и Alpha Centauri. Этим, пожалуй, сказано все. Остается загадкой, почему Рейнольдс так долго был в тени мэтра Сида Мейера. Rise of Nations – сногсшибательный дебют, поражающий смелой идеей смешения жанров и ошеломляющий новым взглядом на концепцию RTS. Взглядом сквозь призму TBS.

Вы не ослышались. RTS и TBS. Смешать, но не взбалтывать. Два родственных и в то же время совершенно непохожих жанра. Поистине зажигательная смесь! К сожалению, на скриншотах сложно запечатлеть полное искажение реальности – своим внешним видом Rise of Nations напоминает какую-нибудь очередную Age of Empires, не более того. Да и по содержанию, как может показаться на первых порах, игра ничем не отличается от заурядных RTS.

ГОВОРЯЩЕЕ НАЗВАНИЕ КОМПАНИИ

Все глубинные аспекты Rise of Nations всплывают лишь при тщательном рассмотрении. Начать хотя бы с того, что восемнадцать представленных наций хвастаются индивидуальными бонусами и несколькими уникальными юнитами. Оригинальность проекта также выдают города, заимствованные вкупе с системой национальных границ из классических пошаговых стратегий. Возможно, такие термины покажутся чуждыми фанатам RTS, но поклонники произведений Сида Мейера и Брайана Рейнольдса свободно оперируют и не такими понятиями.

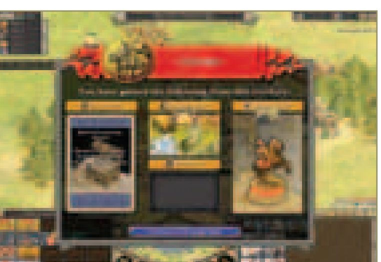
Бонусы для каждой нации во многом определяют стиль геймплея. В гостях у русских, к примеру, противники чувствуют себя далеко не самым лучшим образом. Все дело в бесчеловечной зиме, ага. Впрочем, все это уже детали, в которые благодаря интуитивному интерфейсу не составляет труда вникнуть.

Обучающие сценарии выполнены на пять с плюсом, так как умело и ненавязчиво вводят в курс всех дел. Ключевая роль в стратегии отведена городам. Собственно, все строения позволяется возводить только внутри границ. При этом число улучшений для каждого поселения строго ограничено. Расширение вашей империи напрямую связано с благополучием городов, и посему оценивать обстановку приходится постоянно.

ВЫБЕРИ МЕНЯ!

ИСТОКИ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Всего в игре представлено восемнадцать цивилизаций. Не побоюсь перечислить все: ацтеки, банту, англичане, китайцы, египтяне, французы, немцы, греки, инки, японцы, корейцы, майя, монголы, нубийцы, римляне, русские, испанцы, турки. Каждая нация имеет от четырех до восьми эксклюзивных военных юнитов, а также ряд однозначных преимуществ. Все желающие могут ознакомиться с детальной информацией на официальном сайте игры в разделе Nations.



Победа в сценарии дает дополнительные бонусы.

ЯЗЫК ЦИФР

THE BIG HUGE GAME!

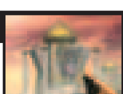
Что интересно, одиночную миссию вполне можно пройти за час и пережить при этом все восемь эпох. При этом в игре представлено: 6 обучающих миссий, 18 цивилизаций, 14 Чудес Света, более 200 военных юнитов, 6 основных видов ресурсов и 32 редких.



ПРОРАБОТАНА, КАК



Sid Meier's Alpha Centauri



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Age of Empires 2



В СЛУЧАЕ С RISE OF NATIONS ПРОВОДИТЬ АНАЛОГИИ НЕ СОВСЕМ КОРРЕКТНО.

ВЕРДИКТ

ПРОРЫВ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Грамотное сочетание элементов RTS и TBS принесло свои плоды – творение Брайана Рейнольдса войдет в историю.

МИНУСЫ

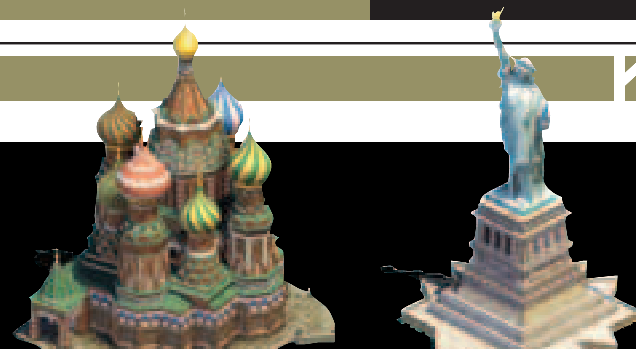
Единственная значительная претензия касается игровой энциклопедии, которой попросту нет.

С драйвом RTS и размахом TBS. Результат, который трудно достичь и еще сложнее превзойти. Наш выбор.

WONDERS

ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ЧУДЕС СВЕТА

Именно такое количество так называемых Wonders можно построить в Rise of Nations, причем только Пирамиды и Колосс Родосский из всего списка считаются общепризнанными Чудесами Света. Поговорим о получаемых бонусах? Возведение Пирамиды позволяет ускорить процесс добычи ресурсов, а Колосс Родосский повышает предельно допустимое число жителей в городе.



Похоже, пришло время играть по новым правилам. Хрестоматийные примеры, когда все постройки сконцентрированы у главной базы или же вокруг источников ресурсов, выглядят на фоне нововведений нелепо. Вся экономическая и социальная жизнь государства протекает в городах, от размера которых зависят национальные границы государства.

Кроме того, существует один интересный эффект – если вы направите свои войска на территорию неприятеля, рискуете потерять солдат из-за проблем с поставкой продовольствия на дальние дистанции. Именно таким эффективным способом предотвращаются атаки на ранних стадиях игры.

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Сражения проходят на удивление динамично, при этом никто не мешает позаботиться о тактической стороне и проявить полководческие навыки. Используйте специальные возможности и обеспечьте дополнительную защиту своим войскам – плюс только вам. Как и в прочих RTS, баланс между различными юнитами достигается за счет принципа «камень-ножницы-бумага».

Возможность захватывать города неприятеля – ключ к легкой победе. Ставка поднимается еще выше в мультиплеерных баталиях, исход которых, несмотря на историческую принадлежность, может быть определен за полчаса.

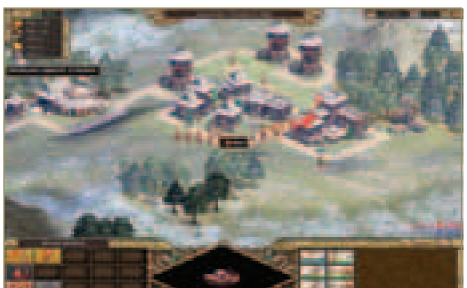
Модель игры перенимает многие нюансы концепции Civilization, и посему неудивительно, что система исследований в Rise of Nations является, по меньшей мере, выдающейся для RTS. Конечно, не стоит ожидать громоздкого технологического древа с кучей ответвлений, но различных сфер для исследования, в любом случае, предостаточно.

Развивать предлагается совершенно различные направления: армия, торговля, наука. В каждой области представлено несколько уровней, и при достижении последнего вы получаете самые продвинутые технологии. Баланс соблюдается на удивление хорошо, и вы можете выбирать свой путь, не задумываясь о том, что в итоге окажетесь уязвимы. Все исследования проводятся под одной крышей – в библиотеке. Желаете двигаться в разных направлениях? Никаких проблем. Создайте все необходимые строения сразу в нескольких городах.

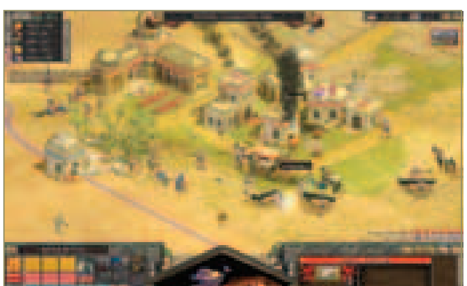
Чудеса света – одно из ярко выраженных наследий TBS. Величественные постройки, таящие в себе немалую культурную ценность, даруют войскам различные бонусы. Ваш город готовы украсить Эйфелева башня, Статуя свободы, Кремль (что, кстати, приятно) и ряд других исторических достопримечательностей.

Чего еще можно ожидать от одного из создателей Civilization 2? Конечно же, наличия нескольких условий для победы. Кто-то из любви к искусству должен построить все известные Чу-

ХРЕСТОМАТИЙНЫЕ ПРИМЕРЫ, КОГДА ВСЕ ПОСТРОЙКИ СКОНЦЕНТРИРОВАНЫ ВОКРУГ ИСТОЧНИКОВ РЕСУРСОВ, ВЫГЛЯДЯТ НА ФОНЕ НОВОВВЕДЕНИЙ НЕЛЕПО.



Сможете удержать город на протяжении 15 минут? Тогда победа будет вашей.



Порой полезно понаблюдать за развитием соседних цивилизаций. И вмешаться.



Именно таким образом выглядит пошаговое вкрапление в основную кампанию. Через три хода мы покинем средневековую эпоху, и, судя по карте, дела идут не очень хорошо.

http://www.riseofnations.com/



Интерфейс интуитивно понятен и управлению цивилизацией никоим образом не мешает.



В ранних веках войны были менее зрелищными.



Англия перешла в эру информации, последнюю во всей игре. Вместе с тем на игровых часах натикало всего лишь 1:22. Хорошего, как говорится, понемножку.

ЗАВОЮЙ МИР!

ЧЕТЫРЕ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТА

Некоторые люди считают, что 21 хода не достаточно, чтобы завоевать всю мировую карту. На самом деле, задачу можно выполнить еще к началу информационной эпохи. Важно разработать единую тактику и варьировать ее лишь при необходимости.

- Расширяйте владения за счет незанятых земель.

- Используйте боевые карты с умом и никогда не расходуйте их понапрасну.

- Захватите как можно больше цивилизаций перед началом индустриальной эпохи.

- Всегда ставьте задачей захватить столицу. Это ключ к успеху.

деса Света, а кому-то, подгоняемому природной жадностью, придется захватить более 70% всей карты.

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ НАСЛЕДИЕ

Что касается сбора ресурсов, создатели также пренебрегли устоями жанра RTS. Достаточно отыскать источник и назначить рабочих. Что любопытно, запасы со временем не уменьшаются. Знания, которые необходимы для развития технологий и прогресса цивилизации в целом, получают в университетах. Кроме того, существует понятие редких ресурсов – ценных минералов, меховых изделий, которые разбросаны по всей карте. Озадачьте торговца, и в скором времени начнете получать дополнительные выгоды для цивилизации.

Огромный плюс заключается в том, что вам сразу четко дается понять, какое количество ресурсов вы получаете, и как дополнительная рабочая сила поможет улучшить ситуацию.

Приятным дополнением выступает автоматизация юнитов. Так, оставшиеся без дела граждане самовольно отыщут ближайший источник ресурсов и протянут руку помощи. Конечно, вы можете сменить профессию подопечного в любое время, но согласитесь, что столь незначительная деталь выглядит весьма приятной.

И таких моментов – целая куча. Сразу видно, что все делалось с четким представлением конечного результата. К слову, если вы обведете курсором военные юниты, то нечаянно попавшиеся в рамку мирные граждане не подсветятся.

ПРОСТОТА СПАСЕТ МИР

Как и в Age of Empires, в творении Рейнолдса восемь периодов: ancient, classical, medieval, gunpowder, enlightenment, industrial, modern и information. Пройти путь от зарождения цивилизации до футуристической эпохи оказывается не так сложно. Во многом благодаря сбалансированным технологиям, которые доступны в каждом веке. Неприкрытая простота геймплея – своеобразный магнит, который притягивает со страшной силой. Так, вы всегда в курсе того, что необходимо сделать, дабы перейти в другой век.

Однако у монетки есть и обратная сторона – хардкорные игроки запросто могут придраться к некоторым спорным аспектам. К примеру, в кампании вы не найдете четко прослеживающейся сюжетной линии. Все, что требуется – завоевать разделенный на участки мир.

Все действия на мировой карте подвластны пошаговому режиму, в то время как проникновение на чужие территории влечет за собой переход к RTS. К каждому сектору привязан определенный сценарий, что вносит толику разнообразия в игровой процесс. Где-то предстоит пережить нашествие варваров, а где-то необходимо найти уничтожить вражеский лагерь.

Искусственный интеллект отличается сообразительностью. Перед нами один из тех случаев, когда полезно открыть карту и понаблюдать за действиями неприятелей. Поверьте, у компьютерных противников всегда есть чему поучиться.

Отдельным пунктом идет дипломатия. Никто не запрещает создавать альянсы, но крайне досадно, что в игре нет временных соглашений, позволяющих напасть на третью сторону совместными усилиями.

ПОЖАЛУЙСТА, ДОБАВКИ

К графическому исполнению никаких претензий нет – детализация на уровне, да и юниты анимированы прилежно. Не хватает только индивидуальности у наций: имеется всего три графических набора, каждый из которых представляет сразу шесть рас.

Старательно подобран звуковой ряд, да и отдельного упоминания достойна музыка, подстраивающаяся под происходящее на поле боя. Только опять же никаких отличий между расами.

Конечно, без ляпов не обошлось, но их настолько немного, что попросту не обращаешь внимания на все недочеты. Правда, однозначно не помешала бы игровая энциклопедия с описанием различных строений.

Rise of Nations на голову выше всех RTS-поделок, вышедших за последнее время. Это новый эталон, трудно достижимый и на данный момент непреодолимый. Долгое время игры RTS и TBS находились на разных концах игровой вселенной: в плане геймплея и целевых аудиторий. Big Huge Games проложили прочный мост, объединив лучшее из двух стилей в отличной игре. После Rise of Nations сложно вернуться к любой другой стратегии в реальном времени. Это больше, чем просто результат. ■

ПРОЙТИ ПУТЬ ОТ ЗАРОЖДЕНИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ ДО ФУТУРИСТИЧЕСКОЙ ЭПОХИ ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕ ТАК СЛОЖНО. ВО МНОГОМ БЛАГОДАРЯ СБАЛАНСИРОВАННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ.


• современная трехмерная графика
с обилием спецэффектов;
• оригинальное вооружение
и предметы экипировки;
• полное погружение в самую гущу событий;
• обьемные звуковые эффекты
и звуки окружающей среды;
• реалистичный алгоритм искусственного
интеллекта противников;
• реалистичные физические
процессы, столкновения и взрывы;
• динамичный игровой процесс;
• скелетная анимация.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.rockstargames.com/vicecity/



Девушки в бикини на роликовых коньках только отвлекают от происходящего.



Слабо? К слову, на PS2 подобный трюк выполняется без проблем.



Ночь, проливной дождь, манящие неоновые огни, полупустая трасса и раздолбанный кузов тачки – романтика Vice City, не находите?

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

ГОРОД ВАШИХ ПОРОКОВ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Если помните, в 24(129) номере «СИ» за декабрь 2002 года был опубликован подробный обзор GTA: Vice City для PS2. Тем не менее, выход игры на PC – событие, которое мы попросту не можем проигнорировать. Представляем вам небольшой материал, в котором обозначены особенности PC-версии.

Если бы мы сравнивали консольную и PC'шную версии оригинального GTA3, получились бы совершенно идентичные результаты. Графика высокого разрешения, настраиваемая радиостанция, поддержка мыши и клавиатуры – все это говорит в пользу PC.

В НЕОНОВЫХ ОГНЯХ

В техническом аспекте PC-версия однозначно выигрывает. При разрешении 1600x1200 против телевизионного 640x480 разница чувствуется невооруженным глазом. Более того, владельцы мощных машин могут поиграть с ползунком прорисовки ландшафтов – пора навсегда забыть о жизни в тумане. Текстуры выглядят намного четче, но вместе с тем по части графики игра при любых раскладах не дотягивает до совершенства. В мире GTA больший вес имеют масштабы и свобода действий.

ПОД ПРИЦЕЛОМ

Существенные огрехи PS2-версии – неудобная система прицеливания и проблемная камера. Сплоченность клавиатуры и мыши однозначно спасает положение. В консольной версии кнопка [R1] используется для прицеливания, а [L2] и [R2] предназначены для переключения между мишенями. Только вот расхваленная система приоритетов работает недостаточно слаженно. У владельцев PC таких проблем не возникает.

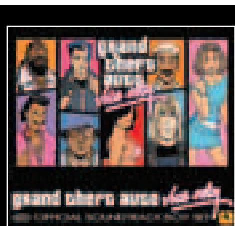
ДИСКО 80-Х

Не станем забывать, что GTA: Vice City – это еще и гениальный саундтрек, насчитывающий порядка сотни музыкальных композиций и рекламных роликов. Правда, обладатели PC-версии вольны запустить свою собственную радиостанцию. Достаточно затащить подборку избранных mp3-файлов в специальную директорию.
PC-вариант также отличается поддержкой пользовательских модов и скинов. К слову, эксклюзивная одежка для Томми Верчетти уже появилась на официальном сайте.
При всем при этом дать однозначный ответ, какая из версий лучше, нельзя. Одно дело – устроиться в удобном кресле перед большим экраном телевизора с джойстиком в руках, совсем другое – сутулясь на стуле, разглядывать изображение на мониторе. ■

МЕЛОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ...

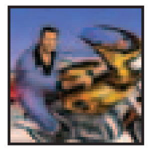
...ИЛИ СПЛОШНОЕ РАЗОРЕНИЕ

Rockstar Games и Epic Records выпустили саундтрек к GTA: Vice City, разбив его на семь альбомов, каждый из которых представляет определенную радиостанцию из игры: V-rock (Motley Crew, Iron Maiden, Slayer), Wave 103 (Frankie Goes To Hollywood, A Flock of Seagulls), Flash FM (Cutting Crew, Michael Jackson), Wildstyle Pirate Radio (Grandmaster Flash, Run DMC), Fever 105 (Whispers, Mary Jane Girls), Radio Espantoso (Beny More). Причем альбомы можно приобрести как по отдельности, так и в подарочном бокс-сете.



ВЕРДИКТ

OUTSTANDING!



9.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

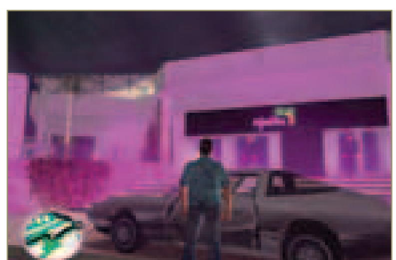
ПЛЮСЫ

Возьмите без малого идеальную PS2-версию, сдобрите ее удобным управлением и опцией высокого разрешения.

МИНУСЫ

Затрудняюсь ответить. Переход на PC избавил игру от изъянов консольного наследия. Никаких проблем!

Безупречный порт совершенной игры. Впрочем, вы и так уже наверняка знакомы с Томми Верчетти.

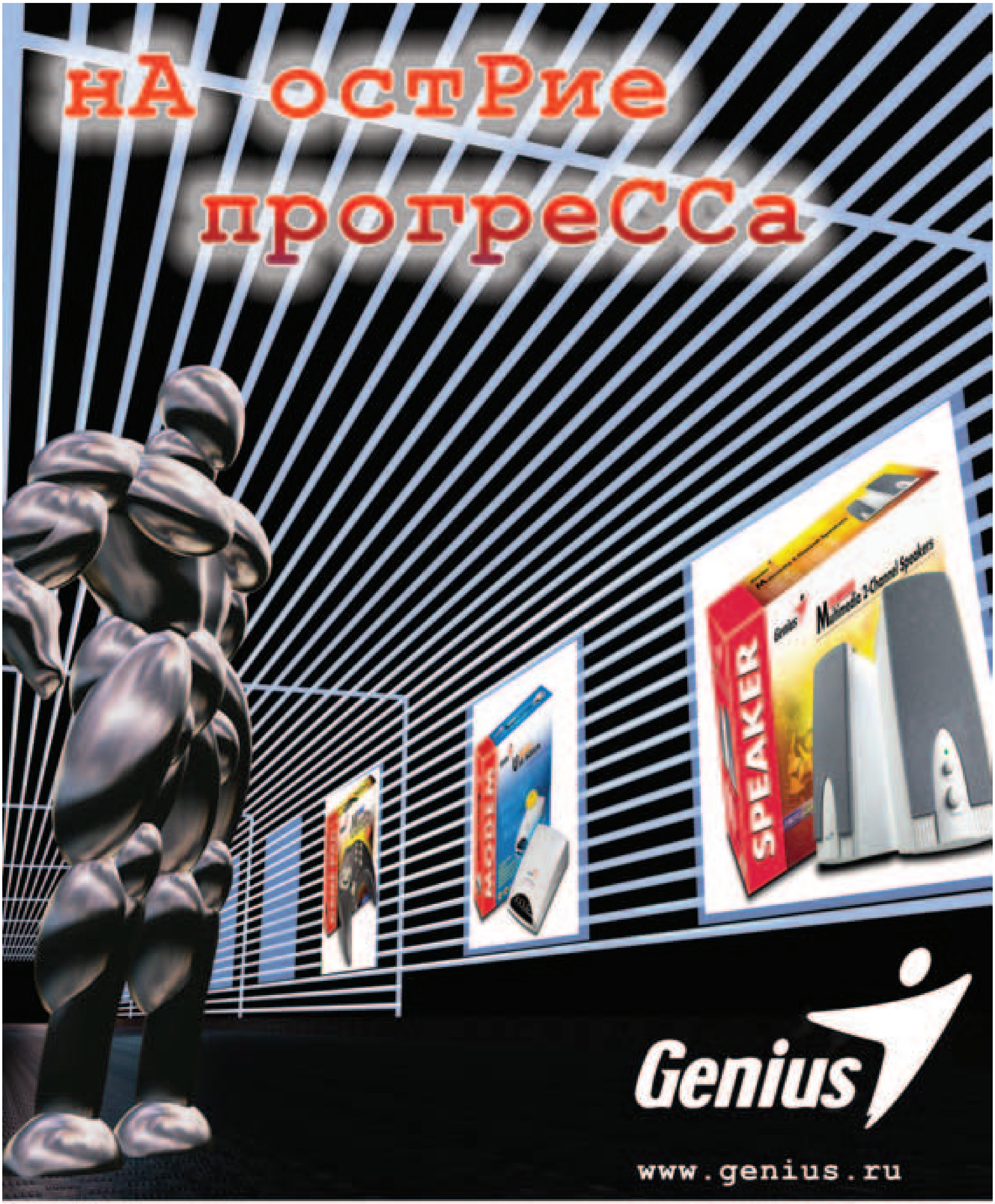


В клубе «Малибу» всегда рады гостям. Проверьте.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Новая Grand Theft Auto	Grand Theft Auto III



НЕ ПРОСТО НАБОР МИССИЙ ДЛЯ GTA3, А ЯРКАЯ И, БОЛЕЕ ТОГО, САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА.


нА остРие
прогреССа
SPEAKER
Genius
www.genius.ru

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: KOCH Media ■ РАЗРАБОТЧИК: Bitmap Brothers
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1.2 ГГц, 128 Мбайт RAM

http://www.frontlinecommand.com

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

ТАКТИЧЕСКАЯ МЯСОРУБКА С ЦЕПНЫМ ПРИВОДОМ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

НА БЕРЛИН!



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Необычность игры и ролики из исторических архивов заставят ветеранов потягиваться в сладкой истоме.

МИНУСЫ

Игра чересчур сложна, к тому же слишком тормозит.

Кому уже надоел «Блицкриг», но тема Второй мировой не дает спокойно спать по ночам.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

В играх от Bitmap Brothers есть что-то неопределенное. Те, кто застал Xenon с его псевдотрехмерным полем, Speedball (бейсбол, в котором можно и нужно перебить всю команду противника), Chaos Engine (aka Soldiers of Fortune) и первый Z, наверняка помнят, что самой главной проблемой в этих играх было определение их жанра. Xenon – скроллер с наворотами, Speedball – спортивно-аркадный симулятор, Chaos Engine – мультиплеерная аркада, Z – аркадная стратегия. В общем, сложностей с идентификацией всегда хватало. Эта проблема актуальна и для World War II: Frontline Command (ранее известной как World War II: D-Day to Berlin).

ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО

Должен признаться, что об этой замечательной особенности – невозможностью внятно определить жанр – я, естественно, забыл. И садился за игру, уверенный в том, что это хорошая стратегия, в которой первые два часа разбираешься с интерфейсом и функциями подопечных солдатиков. Вставая из-за компьютера через десять часов, я так и не смог установить жанровую принадлежность World War II: FC. Заявка игры была проста: максимально реалистичная стратегия. Пресс-релиз (а с ним и мое превью в шестом номере за этот год) особенно выделял наличие морали у солдат. Ответственно подтверждаю: не обманули. Есть мораль. Более того, она вполне реально действует: когда отряд сократился с шести человек до двух, оставшиеся в живых трусили и не слушались моих приказов. А в другой раз отряд побежал с поля боя, завидев превосходящие силы противника. Поэтому хорошо, когда рядом с отрядом топает Commander, который обладает миниганом невероятной мощности и способностью повышать боевой дух вояк.

Помимо «моральной» стороны есть еще и визуальная: отряд в целом видит вокруг себя на определенном расстоянии, причем для каждого типа юнитов прописано свое поле зрения. Это приводит и к вполне жизненным обстоятельствам: артиллерия может не только палить во все, что находится в ее поле видимости, но и расстреливать заданный квадрат по наводке разведчиков. Этот прием приходится применять на протяжении всей игры – артиллеристы слишком ценны, чтобы рисковать ими.

При всем при этом если, к примеру, «положить» отряд за какой-нибудь оградой, то юниты волшебным обра-



Вот это я называю НАСТОЯЩЕЕ СРАЖЕНИЕ!

НА БЕРЛИН

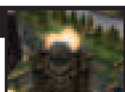
ПУТЬ НАШ ДОЛОГ И ДАЛЕК, ВЕДЬ ИДЕМ МЫ НА ВОСТОК

Задания в миссиях World War II: Frontline Command делятся на два типа: обязательные и второстепенные. Второстепенные выполнять не обязательно, но для получения дополнительных очков (вот тоже неожиданность для серьезной тактической стратегии – какие-то дурацкие аркадные очки) – это необходимо. Причем в конце вам просто покажут обычную статистику: сколько убито союзников, сколько убито противников, сколько очков вы за эту миссию получили.



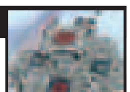
ХУЖЕ, ЧЕМ

C&C: Generals



СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

Z: Steel Soldiers



БЕТА-ТЕСТЕРЫ И ДИЗАЙНЕРЫ КУРИЛИ, СЛЕДСТВИЕ – НЕДОРАБОТАННОСТЬ.



Открытое нападение на бронепоезд чревато сражением с немецким подкреплением.



В этой игре меня радует, что тяжелую технику необходимо перевозить грузовиками.

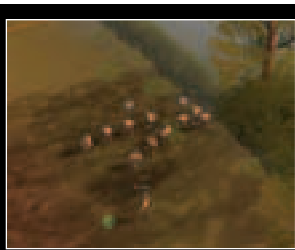


Шерман расстреливает Панцер, который до того был занят уже ненужными пехотинцами. Как следствие – потеря солдат, но сохранение ценной машины, необходимой для прохождения миссии.

ДЕСЯТЫЙ НАШ ДЕСАНТНЫЙ БАТАЛЬОН

РЕАЛЬНЫЕ ВЕЩИ ВИРТУАЛЬНОЙ ВОЙНЫ

Несмотря на то что обещаний по поводу реализма и всякой иной ерунды из реального мира разработчики не выполнили, нельзя не отметить следующие моменты: во-первых, видео. Шесть архивных роликов, в том числе и цветных! Во-вторых, 23 типа подразделений, вполне реально участвовавших в той войне. В-третьих, временная последовательность миссий (что,



впрочем, не так уж и сложно было реализовать).

зом продолжают видеть, что творится за углом. Возможно, конечно, они определяют топающий патруль, его тип и количество врагов на слух, но мне что-то слабо верится. Радиус обзора ни при каких условиях не меняется (кроме как если залезть в здание или бункер). Заняли какую-нибудь высоту, надеетесь видеть дальше и лучше – ан нет, не получается. То же касается и здоровья солдат – оно отображается обычными полосками. Пуля, попавшая в солдата, может как слегка ранить его, так и мгновенно убить. Причем все раненые со временем полностью восстанавливают жизнь. Каким образом? Все вопросы – к разработчикам.

НЕМНОГО РЕАЛИЙ

Положение солдат действительно влияет на игровой процесс. Если при столкновении с отрядом противника резко залечь, то потери в этом случае сводятся к минимуму. А если гордо стоять и стрелять из всех видов оружия а-ля Шварценеггер, то поймать смертельную дозу свинца – дело нескольких секунд. Таким образом, вся тактика сводится к тому, чтобы успеть при появлении противника щелкнуть на своем отряде, выбрать положение лежа и с волнением наблюдать исход стычки. Или обойти противника другим отрядом с фланга, открывая второй фронт, при котором противник погибнет быстро и практически безболезненно для ваших солдат.

Но вообще-то вся игра состоит из того, чтобы в мясорубке находилось поменьше фарша цвета союзной униформы. Сохраняться после успешного побоища – не хороший тон, а необходимая мера. Уже третья миссия (знаменитая операция «Оверлорд» в Нормандии) заставляет поломать голову над тем, чтобы успеть собрать разрозненные войска до того, как их перестреляют доты нацистов.

ЭТО НЕ НАШЕ ВСЕ

Недостатков все-таки слишком много, чтобы назвать WWII: FC добротной игрой. Управление каморой бесит, привыкнуть к нему я так и не смог. За отсутствие возможности перенастроить клавиатуру в наших краях могут и в темном переулке подкараулить. Тормозящий движок при не слишком-то и красивых спецэффектах – тоже далеко не наш выбор. А искусственный интеллект, который умеет лишь бросать толпы мяса на хорошо организованную долговременную огневую точку – это вообще бред, место которому на церемонии вручения дарвинской премии. Однако нехорошо. ■



Очень жаль, но подобные картинки аж с пятью танками вы будете наблюдать очень нечасто. Это вам не «Командуй да завоевывай».

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, GC ■ **ЖАНР:** racing ■ **РОССИЙСКИЙ /ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла (PC–версия)/Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

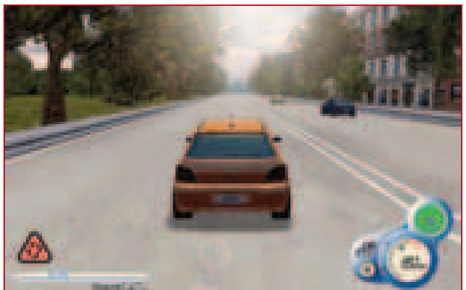
http://www.akella.com/pub-downtown-ru.shtml



Трехмерные модели авто не дотягивают до уровня NFS: HP2. А жаль…



Я не считаю себя ура-патриотом, но этот кадр в любом случае вызывает самые теплые чувства. Памятник Минину и Пожарскому, видите? И небо какое-то безумно красивое сегодня…



Беретесь определить, какой это город? Я и сам уже запамятовал.

УЛИЧНЫЙ ГОНЩИК (DOWNTOWN RUN)

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Мрачные невысокие постройки, грациозные фонарные столбы и нагоняющее тоску хмурое небо. Определенно, осенний Питер. Пристегните ремни! Резкий поворот, пара небоскребов, и мы вылетаем на Красную площадь. Обрывок Кремлевской стены, Храм Василия Блаженного, приютившийся на обочине Мавзолей и непременный рекламный щит Rayman 3. Москва! Я узнаю тебя, родной город!

Впрочем, неважно. Когда топишь педаль газа в своем новеньком Audi TT, вовсе не до разглядывания окрестностей. Главное, чтобы дизайн трасс позволял развивать надлежащие скорости. С этим-то как раз все в порядке. Когда еще прокатишься по Елисейским полям под 250 км/ч на спидометре?

ELECTRIC NIGHTS

Однозначно радует обилие режимов. Чемпионат, заезды на время, быстрая гонка – этим, согласитесь, уже никого не удивишь. Достаточно любопытной предстает опция соревнований на вылет. Побеждает оставшийся в живых – эдакий destruction derby на улицах вашего любимого города. Пацифистам приглянется режим с милым названием «Внезапная смерть». Любое столкновение мгновенно приводит к инфаркту гонщика. Однако ни о каком реализме речи быть не может. Разбросанные по трассе бонусы – прямое тому доказательство. Швырните под колеса соперника шипы или разлейте на дороге масло, и всеобщему веселью нет предела. Кроме того, если повезет, сможете повысить скорость или произвести ремонт тачки на ходу. Только разве так поступают настоящие профессионалы?

Модель повреждений реализована на редкость халтурно. Повреждения указываются на индикаторе, но на трехмерных моделях никоим образом не отображаются.

KISS THE DAWN

Полный ассортимент тачек на фоне какой-нибудь Gran Turismo 3 выглядит не очень внушительно: Audi S3, Audi TT, Ford Thunderbird, Ford SVT Mustang Cobra, Peugeot 206 cc, Peugeot 307, Peugeot 406 Coupe, VW Beetle, Saab 9.3 Convertible, Renault Clio V6, Mitsubishi Lancer EVOLUTION6, Mitsubishi Lancer EVOLUTION7, MG TF XPower 50, MG ZT XPower 500. У каждой модели имеется свой реальный прототип, что, конечно, радует.

А вот графическое исполнение – на четверку. С минусом. Пусть визуальная неприхотливость тяготит в большей степени совесть создателей, нежели ваши органы зрения. ■

ВЕРДИКТ

С ВЕТЕРКОМ!



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Главная ценность для нас – трасса «Врата Кремля». Выбираем Ford Mustang красного цвета, и вперед!

МИНУСЫ

Главное огорчение для нас – трасса «Врата Кремля». Мавзолей на обочине дороги – это сильно!

В целом неплохое развлечение на свободный уикенд, не более. Ключ, как говорится, на старт.



Ночной Нью-Йорк – одно из красивейших мест.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Need For Speed: Hot Pursuit 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Midtown Madness



В ЖАНРЕ АРКАДНЫХ ГОНОК ЭТА ИГРА ДАЛЕКО НЕ НА ПЕРВЫХ РОЛЯХ.

HOODLUM HAVOC

МАСШТАБНАЯ РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ

Огромные рекламные щиты Rayman 3, украшающие улицы городов, – результат рекламной кампании Ubi Soft по продвижению сногсшибательного платформера. Если помните, даже на некоторых уровнях Tom Clancy's Splinter Cell в автоматах продавались пакетики чипсов с симпатичной мордашкой Рэймена.





1С Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
MEDIEVAL TOTAL WAR™
«Эпический фильм про войну в формате компьютерной игры. Вы задействованы в качестве режиссера. Отказаться невозможно»
Game.EXE
«Красота продолжения великого Shogun'а ничем не уступает его глубине и сложности»
Computer Gaming World - Russian Edition
«Medieval: Total War — безусловно, весьма достойный стратегический проект с хорошей родословной»
WWW.DTF.RU
Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой Shogun: Total War
ФИРМА «1С»
TOTAL WAR®
ACTIVISION
CREATIVE ASSEMBLY™
Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. Все права защищены. Total War, Medieval: Total War и эмблема Total War являются охраняемыми товарными знаками The Creative Assembly™ Limited в Соединенном Королевстве и/или других странах. Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Activision Publishing, Inc. и ее филиалы. Activision является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. и ее филиалов. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании «1С»

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club ■ РАЗРАБОТЧИК: Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.eagames.com/official/sims_superstar/home.jsp

THE SIMS: SUPERSTAR

Я НЕ СТАР. Я СУПЕРСТАР!

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

Вы уж простите, друзья мои, но неистребимое стремление компании Maxis забить наши полки компакт-дисками с дополнениями к The Sims просто угнетает. Уже на третьем add-on'е стоило остановиться. Ан нет! Maxis пошла по пути наименьшего сопротивления и наибольшей прибыли.

МЫЛЬНАЯ ОПЕРА

Итак, очередной акт затянувшегося действа называется «Суперзвезда». Вся новизна в том, что к локациям прошлых дополнений добавлена еще одна – город-студия, эдакий игрушечный Голливуд. Улицы Studio City оккупируют и многие двойники реальных звезд. Так, за короткий век моего персонажа ему удалось взять автографы у Кристины Агилеры и Мерилин Монро. Как могли повстречаться секс-символы, жившие в разных эпохах, ума не приложу! Наверное, машина времени.

На игровой карте вы найдете все злачные заведения, необходимые начинающей звезде сцены или голубого экрана. Главное, что вас должно интересовать – студии звукозаписи и съемочные площадки. Здесь вы сможете продемонстрировать придирчивым критикам все свои навыки артистизма, риторики, вокала и прочее. Если повезет, встанете на тернистый путь звезды шоу-бизнеса. Не повезет – отправитесь оттачивать выбранное мастерство дальше. Периодически можно будет пробовать себя на сценах второстепенного значения, чтобы проследить за реакцией публики. Сначала все будут презрительно фыркать и зажимать уши. Не страшно: парочка уроков дома перед зеркалом или за любимым фортепиано – и народу понравится ваше творчество. Тогда уже можно смело искать персонального агента, который вплотную займется вашими гастролями.

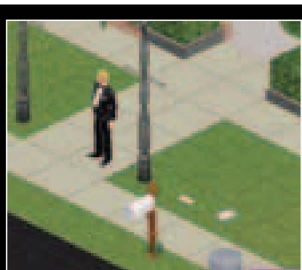
Готовьтесь! Звезде приходится работать не столько над собой, сколько над своим имиджем. Затариваться модными шмотками, раздавать налево и направо автографы, позировать папарацци – жизнь народного артиста тяжела и неказиста.

Под конец вы поймете, что вальяжная походка и голливудская улыбка, с которой вышагивают по красной ковровой дорожке любимцы Фортуны, зарабатываются слезами, потом, кровью и прочими жидкостями человеческого организма. Постигнув эту истину, вы со спокойным сердцем сможете перевернуть очередную страничку великого романа The Sims и ждать, когда Maxis напишет для вас следующую... ■

КЛЕПТОМАНИЯ

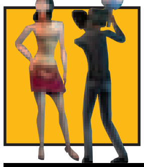
ГОТОВ ПОЙТИ КО ДНУ, ЕСЛИ ОНО ЗОЛОТОЕ

Хочу денег! И компьютер поновей, и телевизор на стену, и джакузи... Однако, как говаривал сотрудник НУИНУ Апполон Митрофанович Сатанеев, «все это изрядно стоит!» Обращу ваше внимание только на два суперприобретения, доступных в Superstar: портативный аквапарк и домашняя барокамера. В них достигается состояние абсолютной невесомости, в первой – с аквалангом, во второй – за счет воздушного напора. Прикольно!



ВЕРДИКТ

ЕСТЬ ПРЕДЕЛ СОВЕРШЕНСТВУ?



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Оригинальная тематика, масса новых объектов для обустройства жилплощади, улучшенный интерфейс.

МИНУСЫ
Наскучит еще быстрее, чем предыдущая версия. Единственное сомнительное удовольствие сводится к выискиванию новшеств.

Как ни банально это звучит – только для фанатов.

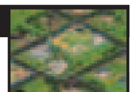


Почувствуй себя, как рыба в воде!

ХУЖЕ, ЧЕМ The Sims



ЛУЧШЕ, ЧЕМ The Sims Unleashed



ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО. МЕРУ ЖАДНОСТИ ЗНАТЬ НАДО...



Я взял афтограф у самой Мерилин! Этого события мне не забыть никогда!





Хотя The Sims и не стали интереснее, но оживления все-таки прибавилось. Как сказали бы в рекламном ролике, «раньше о таком столпотворении можно было только мечтать!».





WarCraft

СЕТЬ

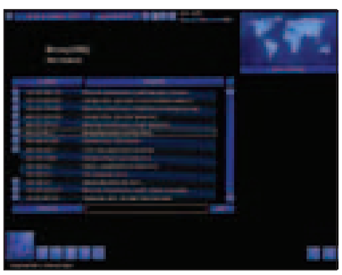


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Uplink
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Introversion Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: За взлом виртуальной базы данных вас вряд ли привлекут к уголовной ответственности.





Настоящий хакер – в первую очередь первоклассный специалист. И неважно, что за всю карьеру он не написал ни одной вредоносной программы и взламывает системы только из любви к искусству. Только вот таких, праведных – очевидное меньшинство. Законы созданы, чтобы их нарушать. В «Сети» вам предлагается стать преступником, который использует свои знания исключительно ради материальной выгоды. Проникайте в системы, уничтожайте информацию, правьте досье в полиции, повышайте свой уровень и расходуйте получаемые средства на апгрейд тачки. Интересное наблюдение – на дворе 2010 год, а интерфейс выглядит на удивление скромно. ■

КУРОБОЙКА 2.5

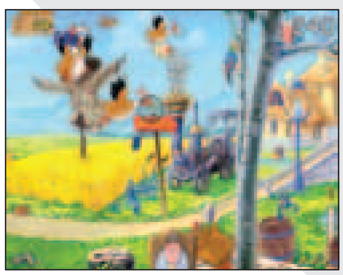


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Chicken Shoot
ЖАНР: action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Zuxxez Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.akella.com/

Резюме: В следующий раз, прежде чем приготовить яичницу-глазунью, хорошенько подумайте.





Вы знаете, как забавно летают курицы? Правда, когда армады пернатых закрывают своими полненькими тельцами солнце, становится совсем не до шуток. Ружье в руки! Вызывающая улыбку анимация, дерзкие звуковые эффекты и бодрая музыка – все работает на то, чтобы поднять вам настроение. Игровое безумие выполнено согласно классическим канонам и нацелено исключительно на проверку реакции. Одобряется совместное истребление откормленных куриных тушек по локальной сети или через Интернет. Кроме того, достигнув определенного мастерства и набрав рекордное количество очков, вы можете вывесить результаты на официальном сайте игры. ■

ФАРАОН



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Pharaoh
ЖАНР: RTS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Sierra Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 133 МГц, 32 Мбайт RAM

http://games.1c.ru/

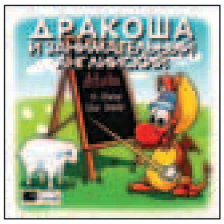
Резюме: Поклонники игр в стиле SimCity и Caesar останутся в полном восторге!





Вы начинаете игру в роли предводителя небольшого египетского племени. Задача поставлена невыполнимая – вам надобно превратить крохотное поселение в крупнейший культурный центр цивилизации. Творить позволяется во всех сферах: начиная с сельского хозяйства и заканчивая религией. Возводить величественные пирамиды, поклоняться богам и строить фермы на плодородных почвах в низовьях Нила – вещи одного порядка. Готовьтесь пройти 30 сценариев и засветиться в трех кампаниях. Единственная претензия – к устаревшему графическому движку. Саундтрек же просто великолепен, и подобающие эпохе мелодии невольно насвистываешь по дороге на работу. ■

ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ

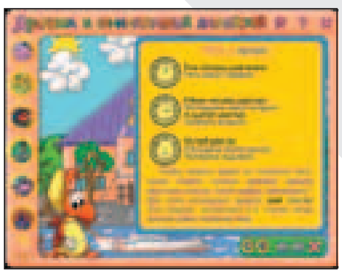


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Дракоша и Занимательный Английский
ЖАНР: logic
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: G.O.G. Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Конфетка с привкусом английского для начинающих полиглотов.





Симпатичный Дракоша получил в наследство от дедушки из Англии родовое поместье. Единственное условие, которое указано в завещании, – преемник должен выучить английский. Несложно догадаться, что занимательная игра предназначена для тех, кто только начал осваивать иностранный язык. Алфавит, числа, использование артиклей – все это закладывает необходимую базу, а тематические разделы обогащают словарный запас. Завуалированные уроки, кстати, сопровождаются тестами для закрепления пройденного материала. Главный плюс – игровая форма, которая привлекает внимание чада и вызывает неподдельный интерес к изучаемому предмету. ■

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2: ИЗДАНИЕ ВТОРОЕ, ДОПОЛНЕННОЕ

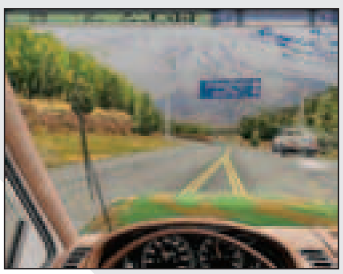


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Дальнобойщики-2: Издание второе, дополненное
ЖАНР: simulation
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: SoftLab-NSK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://games.1c.ru/

Резюме: Коллекционное издание. Комментарии излишни.

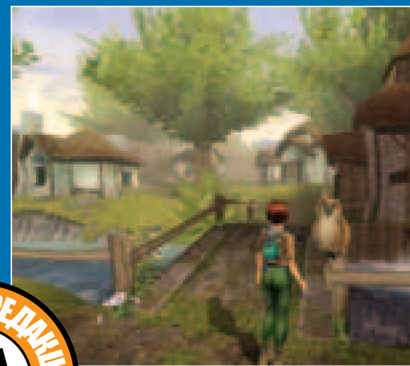




Надеюсь, никому не нужно представлять проект, который стал первым в мире симулятором, повествующем о нелегкой жизни водителей большегрузных машин. Игра, впечатляющая свободой выбора и нетрадиционным подходом к геймплею, обзавелась собственным переизданием. Расширенная версия создавалась с учетом пожеланий требовательных поклонников. Кроме того, в комплекте с игрой вы найдете оригинальный саундтрек от группы «Ария» (CD Audio), подборку бонусных материалов (обои для рабочего стола, скринсейверы, эксклюзивные видеоролики) и первую информацию о долгожданном сиквеле. Бесценный релиз для всех фанатов. ■

В ПОИСКАХ ЗАТЕРЯННОЙ СТРАНЫ







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Zanzarah: The Hidden Portal
ЖАНР: adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Funatics Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Удачное сочетание adventure, action и RPG. Да и как можно отказать очаровашке Эми?



Безжизненная Темза, доносящийся с улиц гул проезжающих машин, затянутое серыми облаками небо. И где-то рядом – манящий звон ручья в густом лесу, чириканье птичек, пробивающийся через шикарные кроны деревьев солнечный свет. Не игра, а сказка. Суровая реальность и приятный сон, исполненный в стиле фэнтези. Что вам больше по душе?

Игра сочетает элементы нескольких жанров. Adventure. Исследование окружающего мира, болтовня с NPC, сбор магических предметов. RPG. Коллекционирование фей, которые защищают героиню от темных созданий, отличаются индивидуальностью и набирают со временем опыт. Action. При нападении на героиню действие переносится в астральный мир, на арену, где игра превращается в своеобразный шутер от первого лица. Решающую роль уже играет маневренность и меткость.

Прекрасное графическое исполнение – жирный плюс. Талантливым дизайнерам удалось создать роскошный фэнтезийный мир. Падающие на землю листья в лесу, изумительной красоты водопады на висящих в воздухе островках. Это нужно видеть. Звуковое оформление не подкачало. Чего только стоит композиция, украшающая главное меню!

К сведению, детальный обзор игры был опубликован в 15(120) номере «СИ» за август 2002 года. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ОБЕЗЬЯНА И КОМПЬЮТЕР НЕСОВМЕСТИМЫ

Есть расхожее утверждение, мол, если бесконечному числу обезьян дать по пишущей машинке, то рано или поздно они (методом случайного перебора клавиш) воссоздадут все творения Шекспира. Это, как сообщает Obzor Info (http://obzor.info), решили проверить на практике в зоопарке английского города Плимут ученые из местного университета. В обезьянник, где сидели шесть хохлатых макак, установили компьютер. Основное, чего добились приматы за месяц, – это частичного уничтожения терминала: они пользовались им в качестве туалета. Тем не менее, макаки сумели-таки напечатать в общей сложности пять страниц текста. В основном он состоял из буквы S. Более того, к концу эксперимента машинописный навык животных заметно улучшился – обезьяны добрались до букв A, J, L и даже M. И все же им так и не удалось создать что-нибудь хотя бы отдаленно напоминающее человеческое слово. Представительница зоопарка доктор Эми Плоумэн назвала работу интересной, но ее научную ценность признала равной нулю. Вместе с тем она полагает, что теперь ясно – теория «бесконечного количества обезьян» нежизнеспособна!



ИНТЕРНЕТ-ИГРЫ – УДЕЛ БОГАТЫХ ДЕВУШЕК

По результатам исследования, регулярно проводимого Nielsen//Netratings (http://www.nielsen-netratings.com), в январе 2003 года 5.9 млн. европейцев посетили игровые интернет-ресурсы. По сравнению с январем прошлого года цифра более чем удвоилась (год назад любителей игр было всего 2.8 млн. человек). Всплеск активности исследователи объясняют улучшением качества связи и изменениями технологии интернет-игр.

Рост онлайнового игрового рынка отмечен не только в Европе. Финансисты из Jupiter Research (http://www.jupiterresearch.com) обнародовали весьма оптимистичный прогноз относительно увеличения в 2003-ем расходов на онлайновые игры американских подростков в возрасте 13-17 лет. Причем пополнение онлайновых игроков этого года будет состоять большей частью из девушек! А если брать более широко – тинэйджеров из малообеспеченных семей, которые в большинстве своем обзаведутся игровыми приставками (они дешевле).

Как ни странно, но, согласно тому же исследованию, дети из богатых семей играют намного меньше своих бедных сверстников, зато чаще используют компьютеры, а не приставки.

ДЫРА В MICROSOFT PASSPORT ЗАШТОПАНА. А ДЕНЬГИ?!

Microsoft признала факт наличия опаснейшей дыры в универсальной системе онлайновой аутентификации Net Passport, которую использует около 200 млн. человек. Зная лишь адрес электронной почты жертвы и правильно составив URL запроса, злоумышленник мог сменить пароль, захватить учетную запись Passport'a, получив таким образом доступ ко всей персональной информации жертвы.

Корпорация достаточно быстро отреагировала на угрозу взлома и в настоящее время проблема решена. Число пострадавших, по данным Microsoft, незначительно. Тем не менее, если вы пострадали, то, возможно, имеете шанс предъявить солидный иск. С прошлого года по соглашению

FREEWAVE DOWNLOAD

«ПОЧТАЛЬОН»

http://e-smirnov.narod.ru/MailCheck/MailCheck.rar

«Почтальон» живет в System tray и «слушает» почтовые ящики. Как только прибудет письмецо, он тут же сообщит об этом радостной фразой («Мыло приперло» или другой). Спам и ненужную почту можно удалять прямо из «Почтальона». ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 50 Кбайт
9

REG ORGANIZER 1.4

http://www.chemtable.com/files/regon.zip

Менеджер реестра/файлов настройки Windows 95-XP. Утилита копает очень глубоко и при этом часто находит ключи, которые оказались не по зубам ее аналогам. При умелом подходе это делает жизнь shareware-программ бесконечной... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1113 Кбайт
10

WEB GULP 1.12

http://webgulp.narod.ru/download/WebGulp1_12.rar

Отличный офлайновый браузер. Загружает и создает копии сайтов (с ограничением глубины поиска), работает с базами данных и динамическими страницами. Понимает ссылки типа «javascript:» или с заданным параметром «OnClick()»! ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 570 Кбайт
8

ИНТЕРНЕТ ПРОТИВ АТИПИчНОЙ ПНЕВМОНИИ

У энтузиастов распределенных вычислений есть возможность вступить в борьбу с вирусом SARS (атипичной пневмонией). На сайте исследовательской группы Drug Design and Optimization Lab (http://www.d2ol.com) можно скачать ПО для участия в программе поиска средства от новой напасти. Как обычно, компьютер в моменты простоя будет обрабатывать данные, полученные с центрального сервера, а затем отсылать результаты исследователям. Помимо компьютеров, в проект грозятся вовлечь и нетрадиционные «интернет-вычислители»: Xbox, TiVo...

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Если сложить все числа, нанесенные на колесо рулетки для казино, то получится магическое число 666, часто ассоциируемое с Дьяволом.

Чтобы упала кегля для боулинга, достаточно отклонения в 7.5 градусов.

Нарды были изобретены халдейскими мудрецами. Ими увлекались фараон Тутанхамон и император Клавдий.

После удара профессионального волейболиста мяч может лететь со скоростью до 130 км/час.

Самое распространенное имя в мире – Мухаммед.

Примерно 30 процентов игроков NBA имеют на своем теле татуировки (в среднем по Америке татуировки имеют 4 процента жителей).

Компакт-диски читаются от центра к краю, а записываются от края к центру.

Наречие «мандарин» китайского языка – самый используемый язык в мире, на нем общаются более 885 миллионов человек. Испанский занимает вторе место (332 млн.), английский – третье (322 млн.), а язык бенгали – четвертое (189 млн.) Кстати, русский в этом списке находится на 7 месте (170 млн.).

«Стружка» (http://uic.nnov.ru/~zni/index.shtml)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

За прошедшие две недели мы перепробовали кучу флэш-игр. Хороших было немного – лето, что ли, влияет? Так что «самая популярная редакционная пятерка» выглядит так.

DISODERLY

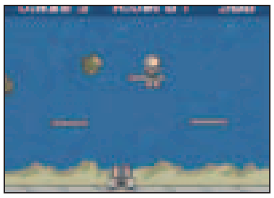
http://www.newgrounds.com/disorderly/nursing.swf



Взбесились психи, а главный менеджер не придумал ничего лучше, чем послать на их усмирение молодого медбрата. К счастью, он владеет кое-какими навыками боя. Чудо-флэшка! Обратите внимание на псевдотрехмерность движения героя, набор им exp'ы и «квесты» с ключами. ■

COSMOPILOT

http://fgames.xonix.ru/gam/cosmopilot.swf



Казалось бы, перед нами – простейший аркадный скроллер. Но все не так просто! Нужно не только уворачиваться от метеоритов, но и собрать ракету, заправить ее топливом и отправиться в путь. Много уровней, мало жизней, масса азарта – стоит попробовать! ■

WAR ON TERRORISM: SPEC OPS

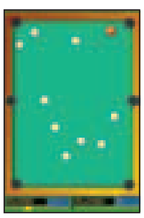
http://www.miniclip.com/Flash/war_on_terrorism.swf



Ну практически Counter-Strike: штурмуем базы террористов, освобождаем заложников и в конце концов ловим даже самого Бен-Ладена. Впрочем, пройти все четыре уровня достаточно легко, террористы мрут с первого попадания, хоть и стреляют много и метко... ■

VIDEO POOL

http://www.softsoul.com/studio/common/portpholio/flash/games/pool/pool.swf



«Нигде и ни в чем не проявляется человеческий характер так, как за бильярдным столом», – говаривал Лев Толстой. Спорить с классиками нельзя, так что попрактиковаться на пару в «Американку» – святое дело. Пригласите товарища и, меняясь мышкой, узнайте, кто круче норовом. ■

DOWNLOAD

«КОНФИГУРАТОР SPORTSTER'A» 1.1

http://www.sm-80.narod.ru/soft/sportcfg.rar

Утилита настройки модемов Sportster 33.6/56K поможет уменьшить число разрывов соединения на зашумленных линиях, выбрать модуляцию, диапазон скоростей соединения, режимы коррекции ошибок и т.п. Пригодится интернет-геймерам! ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 478 Кбайт

9

«ГЕНЕРАТОР ПАРОЛЕЙ» 1.0

http://www.sm-80.narod.ru/soft/pswgen.rar

Простенький генератор паролей, основанный на методе случайных чисел. Предусмотрен выбор длины/состава пароля: цифры, верхний регистр, нижний регистр. Такой пароль трудно запомнить, но и взломать его будет весьма нелегко. ■

ОЦЕНКА: ★★★
РАЗМЕР: 372 Кбайт

7

с Федеральной комиссией по торговле США за разглашение персональных данных системы Passport Microsoft выплачивает штраф до 11 тысяч долларов за каждого потерпевшего.

ИГРОВОЙ МИР НА 1 МИЛЛИОН ЖИТЕЛЕЙ?..

Популярные проекты многопользовательских ролевых онлайновых игр (MMORPG) позволяют собирать на своих серверах тысячи, десятки тысяч и даже сотни тысяч игроков одновременно. Это немало, но сегодняшняя технология работы с таким большим количеством игроков, похоже, устраивает далеко не всех, ведь если число пользователей превышает расчетную нагрузку сервера, игровой мир приходится делить на части, мало или вообще никак не связанные между собой. Так, Everquest поддерживает до 450 тысяч пользователей, распределенных по 32-м игровым «сегментам». При этом прямой переход персонажа со всем накопленным опытом и добром между отдельными серверами внутри игры чаще всего невозможен, и пользователю при смене сервера приходится начинать все с чистого листа.

Разработчики из американской Damage Studios (http://www.damagestudios.com/rekonstruction.php) собираются исправить это и уже не первый год работают над проектом Rekonstruction, в котором воплотится новый подход к MMORPG. Прежде всего это будет единый мир для миллиона игроков, которые станут обживать и отстраивать... нашу старушку Землю. Rekonstruction планируется как виртуальное отражение нашей планеты XXV века, причем для создания правдоподобия моделируются основные географические области, крупные города и даже текущая погода, взятая из реальных сводок метеоцентров. По замыслам авторов, обилие игроков и пространств для освоения, масштаб внутриигровой экономики создадут эффект «второй реальности», не раз эксплуатировавшийся фантастами. Выход игры запланирован на конец 2004 года. ■

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГР НЕТРАДИЦИОННЫМ МЕТОДОМ

Даже самый заядлый геймер нередко сталкивается с проблемой: здоровья почти нет, монстров все больше, ресурсы на нуле, а противник яростно громит последние сооружения на базе. Неужто шансов выжить нет, и придется переигрывать уровень?..

Если переигровка – вопрос пяти минут, дальше не читайте и просто перезагрузитесь. Но если на нее (переигровку) уйдет часа полтора, можно рассмотреть обходные пути – многочисленные сайты с читами и трейнерами. Но что делать, если долгожданного god или трейнера найти не удалось? Вполне возможно, пришла пора проявить самостоятельность – лично взломать игру или создать патч. Для этого совсем не обязательно быть программистом и знать C++ или Delphi.

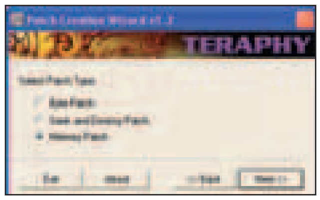
ЧУТЬ-ЧУТЬ ТЕОРИИ

Любая игра во время работы использует память (ОЗУ), куда попадают обрабатываемые данные (например, количество жизней, патронов, ресурсов и т.п.) Задача «взломщика» – обмануть игру, просто изменив их. Часто нужные переменные расположены в одном месте – это облегчает работу, но случается, что они как бы «плавают» в памяти. В этом случае повторное обращение по тому адресу, где находились данные, не приводит к успеху из-за того, что игра меняет их во время работы. Тогда проще взломать файлы самой игры.

В третьем случае некоторые значения хранятся в «спецфайлах», их модифицируют редактором от разработчиков игры или текстовиком Windows (обычно так меняют *.ini и кое-какие сейвы).

Взлом числовых данных в памяти проходит в несколько этапов, присутствующих во всех программах такого рода:

1. задаете число (например, количество имеющегося золота);
2. программа ищет его в памяти, выбирая ячейки с этим значением;
3. изменив количество золота в игре, вводите его в программу для взлома;



Как и гиганты бизнеса, вы можете выпускать свои собственные патчи к играм.

4. проводится повторный поиск значения в массиве из пункта 2;
5. значение найдено, теперь его изменяют или замораживают.

Пункты 2-4 могут повторяться несколько раз, пока программа будет отбрасывать неверные ячейки. Шанс найти нужное значение выше, если оно многозначное. Выходит, большинство редакторов и трейнеров, доступных в Сети, сделаны в считанные минуты и при этом их возможности почти не ограничены?! Да, и более того – на их создание способен каждый.

ПРАКТИКА. ТРЕЙНЕРЫ И ПАТЧИ

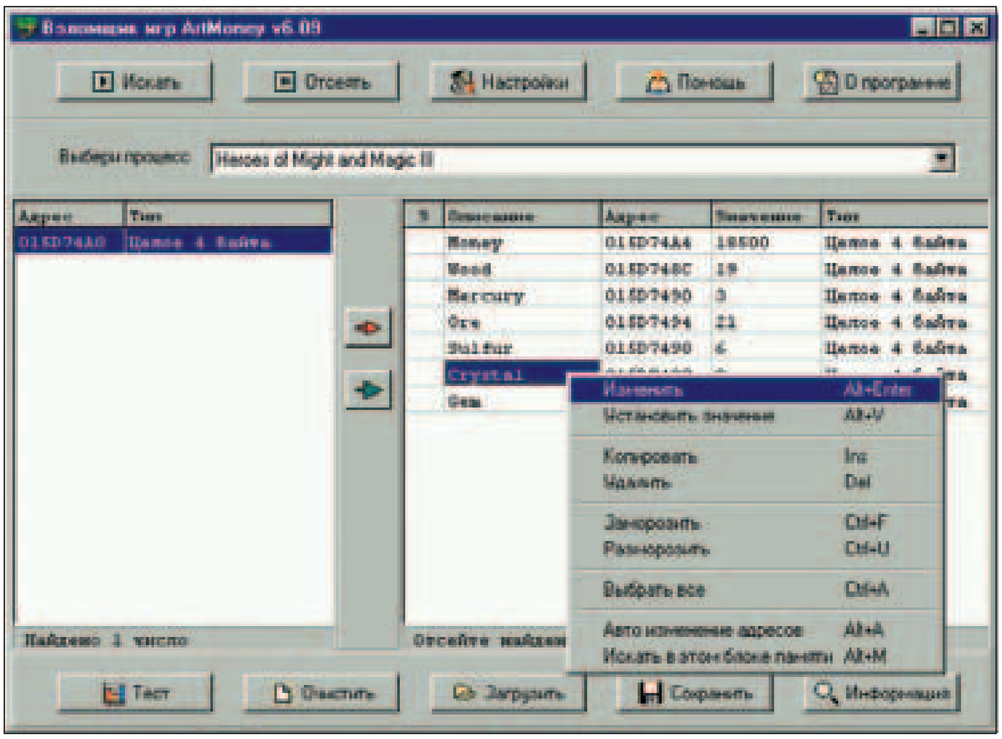
На сайтах, посвященных обману и взлому игр, обнаружится немало редакторов, patch-maker'ов, сканеров памяти и других утилит. Разобраться в их обилии новичку бывает крайне сложно.

Одна из самых простых и старых программ – Cheat O'matic. Размером всего в 150 Кбайт она способна найти число в памяти и заморозить его (т.е. можно, например, сделать бесконечным количество патронов). Но в современных играх Cheat O'matic очень долго ищет нужные данные, часто зависает, кроме того, у нее отсутствует возможность сохранить результаты поиска.

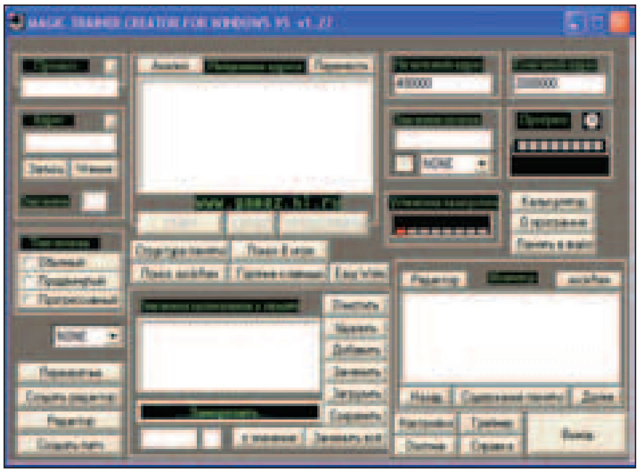
Куда более интересной является ArtMoney 6.26. Утилита написана нашим соотечественником, интерфейс полностью на русском, как и файл помощи. Разобраться в программе не составит большого труда: в ней воплотились все достоинства Cheat O'matic и предусмотрено сохранение результатов. А на официальном сайте (http://www.artmoney.ru) находится 441 таблица с адресами значений в памяти для различных игр. ArtMoney – лучший выбор начинающего взломщика.

Для более опытных подойдет Magic Trainer Creator 1.27 (MTC) – мощный и одновременно увесистый «потрошитель игр», на нем базируется множество трейнеров. Программа идеально подходит для производства как маленьких и простых, так и больших трейнеров – со сложными скриптами и графикой. С MTC можно взламывать игры и «на лету». В поставке утилиты есть немало приятных мелочей, например, программа-тест, позволяющая потренироваться с работой в MTC. Или Trainer Maker Kit 1.51, легко конструирующий exe-файл. Пригодится и Minimize Hack Tool 1.2 – запустив его и назначив клавиши для минимизации, можно свернуть непокорную игрушку для начала работы с ArtMoney или MTC.

К недостаткам MTC можно отнести сложный интерфейс с большим количеством кнопок, он способен вызвать много вопросов у начинающего геймера. К счастью, в Сети есть русская версия 1.27 и качественное описание, без которого разобраться будет очень сложно.



ArtMoney – эффективный взлом и дружелюбный русский интерфейс. Что может быть лучше?..



Классический Magic Trainer Creator тоже может заговорить по-русски.

Perseus («Персей») – еще одна очень удачная программа отечественного разлива, позволяющая модифицировать файлы. Автор разрабатывал ее специально для редактирования сейвов, и получилась у него это очень удачно.

Теперь о создании патчей. Это будут не совсем те патчи, которые выпускают разработчики, но и наш продукт тоже будет «исправлять» игру. В этом поможет Patch Creation Wizard. Небольшие размеры и отсутствие сложных настроек делают ее предпочтительной для начинающего взломщика. Суть работы утилиты в том, что, изменив файл, мы сравниваем его с оригиналом и записываем изменения в отдельный файл, применив который игрок получит искомые бонусы.

ОТКУДА ДРОВИШКИ?..

Все описанные выше программы можно найти на http://chemax.h1.ru или http://kvazar-3000.narod.ru, там же рассмотрены основные приемы работы. Бывает полезно заглянуть на форумы крупных игровых сайтов или официальную страницу игры в Интернете, там иногда обнаруживаются важные советы коллег по взлому или редакторы для файлов игры.

Зайдите и на зарубежные ресурсы. На сайте http://www.trainor-creations.com, полностью посвященном созданию трейнеров,



Маленькая утилита уберет непокорную игру с экрана.

есть несколько поучительных заметок (на английском) по взлому игр с использованием простых способов. А для примера – оригинальные трейнеры и editor'ы.

Еще один англоязычный сайт (http://www.nanobot2k.org) содержит готовые трейнеры и солидную подборку программ для взлома (особо отметим Tsearch 1.6 – очень удобный сканер памяти, с поддержкой «плавающих» данных). Вообще, иностранных сайтов такого рода много, но там необходимо хорошее знание языка и сленга. Так что рекомендуем не выходить из Рунета – многие отечественные программы превосходят западных конкурентов, при этом общаясь с вами по-русски.

ПОСЛЕДНЕЕ КИТАЙСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Все перечисленные в статье программы бесплатные и, само собой, их авторы не несут ответственности за порчу и потерю информации, случающиеся после неудачного взлома. «Вскрытые» сейвы могут просто не работать, выдавая ошибки и приводя к зависанию компьютера. А изменение файлов может привести к необходимости переустановить и саму игру.

Но не стоит пугаться! По мере накопления опыта проблемы отступают, и рано или поздно подойдет время выкладывать свои достижения на игровые сайты. Известность и авторитет взломщика в геймерских кругах будут расти пропорционально качеству и количеству созданных патчей и трейнеров. А поскольку изменения в играх могут быть прямо-таки кардинальными, не ограничивайте свою фантазию, и о вас сложат легенды. ■

ИГРЫ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Умом японцев не понять, аршином общим не измерить – кто может с этим поспорить? Даже самые закоренелые анимешники и геймеры-консольщики видели далеко не все странное и непонятное, чем славится японская культура. О JRPG и J-Rock знают многие, но пробовали ли вы J-пиццу?

Для начала рекомендую заглянуть на http://www.cycleboy.com/, внимание там в равной степени уделено и японскому подходу к итальянской кухне, и J-English, и крайне необычным японским видеоиграм. Это не юмористический сайт. К примеру, в отличие от http://www.engrish.com, там описываются не ляпы в английских словах, а сложившиеся в Японии неологизмы – вроде знаменитого «skinship», а также крайне оригинальные сокращения имен и названий. Можно смириться с тем, что Red Hot Chili Peppers называют Re-chili, но когда Арнольд Шварценеггер зовется попросту Shuwa-chan (т.е. «Сюва-тян»), сдержать улыбку очень сложно. С другой стороны, зачем ломать язык, когда можно сократить длинное варварское имя в шесть раз? Еще одна порадовавшая меня фича – фотографии-загадки с предложением выбрать из списка совершенно безумных ответов на вопрос «что это такое?» единственно верный. Лично я ни разу не угадал. На сайте также имеется описание особенностей автоматов по продаже спиртного и ссылки на новости из Японии, однако нашим читателям должен быть особенно интересен игровой раздел, озаглавленный «Wacky Japanese Games». Содержание соответствует названию – тут можно почитать и о симуляторе японских барабанов тайко, и об игре, посвященной выгуливанию собачки, и о банальных автоматах «вылови живого краба из аквариума». Все это снабжено картинками, комментариями и ссылками на сайты, где «знают больше». В частности, рекомендую заглянуть на еще один проект схожей тематики – http://www.syberpunk.com/, там есть очень интересные фотографии.

Из «странных» игр следует обязательно рассказать об аркадном автомате Boong-Ga Boong-Ga (известен также как Spank 'em!). Он был выпущен пару лет назад корейской фирмой Taff System специально для японского рынка и произвел фурор на одной из выставок Tokyo Game Show. Внимательно посмотрите на фотографию. Да-да, глаза вас не обманывают. Представьте себе нагнувшегося человека, вид сзади. При этом все, что выше талии, скрыто внутри автомата, а вот то, что ниже, можно подвергать разного рода воздействиям. На экране отображается лицо вашей жертвы (можно выбирать из списка: бывшая девушка или парень, теща, сексуальный маньяк, грабитель и так далее), по которому можно легко определить ее чувства. Играющий берет большую резиновую руку (все пальцы, кроме указательного, согнуты) и, простите, тыкает ей в обтянутую джинсами задницу, торчащую из автомата. Программа отслеживает соприкосновения, демонстрирует, как меняется выражение лица жертвы в процессе этого безобразия, а в конце выдает свое мнение о том, насколько сексуальными были ваши действия. Разумеется, Boong-Ga Boong-Ga не заработал общенациональную популярность, а многочисленные упоминания игры в сетевых СМИ (попробуйте забить это название в любой поисковик) спровоцированы лишь нестандартностью концепции. Одна-







ко представьте себе, что такая вещь вдруг возьмет, да и появится в аркадном зале рядом с вашим домом. Решились бы попробовать?
Несмотря на схожее название, сайт Weird Things in Video Games (http://weird.vzero.com/) повествует уже совсем о другом, а именно – о штампах приставочных (и, на самом деле, многих писишных) игр, по большей части тех, что вызывают смех. Простой дизайн и навигация, минимум графики, никакой навязчивой рекламы, – просматривать собранные авторами материалы очень просто и удобно.
Штампы сгруппированы по жанрам, при этом больше всего внимания уделено JRPG. Все знают, что главный герой JRPG – это всегда симпатичный (и холостой!) парень-мечник, но не сразу приходит в голову то, что если он не является круглым сиротой, то, скорее всего (практически во всех играх!), живет только с матерью! Эта закономерность является странной, если не задумываться над тем, как удобно такую ситуацию использовать при сочинении сюжета. Если отец убит – за него надо отомстить, если он ушел путешествовать и не вернулся – надо найти, если неизвестен – полезно было бы выяснить свое происхождение, а когда он просто слишком много работает и редко бывает дома, то это является отличным поводом объяснить, почему мальчик вдруг берет в руки меч и отправляется охотиться на монстров – воспитали плохо.
Другие жанры не менее богаты на штампы, просто им свойственны настолько нелепые стандартные ляпы, что их уже никто не замечает. Ну почему, например, в файтингах оба игрока могут выбрать одного и того же героя? Почему в платформерах в воде герои либо мгновенно тонут, либо (если уж попалась такая игра) плавают, как рыба, а затем выбираются на берег совершенно сухими? И, наконец, каким образом в RTS юниты могут быть больше по размерам, чем здания, где они строятся (или тренируются)? Мы настолько привыкли к тому, что ради играбельности жертвуют реалистичностью, что и в голову не приходит задаваться этими вопросами. Наверное, это даже правильно, но повод лишний раз посмеяться сайт http://weird. vzero.com/ обязательно даст. ■

НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

SEGA SATURN – ПРОЦЕСС ПОШЕЛ!
Новости с этого фронта в последнее время поступают все чаще и чаще, так что следует подвести кое-какие итоги. Существует три более-менее рабочих эмуляторов SS – японские GiriGiri (http://girigiri.netjunkiez.org/) и SSF, а также французский Satourne (http://satourne.consollection.com). Языковой барьер, кстати, немало способствовал тому, что толковая информация о прогрессе всех трех программ поступала редко и неравномерно. Главное – то, что каждый из эмуляторов уже умеет запускать какие-то коммерческие игры, но не все и очень медленно. Не так давно автор GiriGiri был взят на работу компанией CyberDisk (http://cyberdisc.zaq.ne.jp/) – она ранее давала владельцам PC игры для MegaDrive напрокат, а теперь еще и занялась Saturn. Как видите, ситуация примерно та же, что и с комплектом Sega Smash Pack.
Авторы двух конкурирующих эмуляторов (а есть еще и Saturnin – http://www.saturnin.consollection.com/!) тоже не сидят сложа руки – работа идет, хотя реальных результатов придется ждать еще некоторое время. Важно то, что если раньше для эмуляции Sega Saturn требовались исключительно hi-end компьютеры, то коммерческая версия GiriGiri уже обходится системой среднего уровня, что не может не радовать.

PCSX ШЕСТВУЕТ ПО ПЛАТФОРМАМ
Портированный с PC на DC эмулятор PS one обзавелся и версией для Xbox! Разумеется, не стоит ожидать от него совместимости на уровне привычных нам VGS и ePSXe, однако владельцам консоли от MS этот подарок должен понравиться. Подробности см. на http://www.xbox-scene.com. Эмулятор не поддерживает обычные диски для PS one (легальные или пиратские – без разницы), необходимо сделать образ диска в формате bin/cue (используйте программу CDRWin) и записать его на CDRW/DVD-R болванку. Сам эмулятор при этом будет запускаться с жесткого диска консоли. Для экономии места (например, чтобы уместить на одну болванку много игр) можно сжать образ диска архиватором GZIP. Эмулятор поддерживает виртуальные карты памяти, сохранение в любой момент времени, умеет настраивать раскладки кнопок и взламывать игры (т.е. применять коды для GameShark), – все как положено. Помимо этого, вышла и новая версия PCSX для PC, о новых фичах и исправленных багах читайте на http://www.pcsx.net.

ЧТО ТВОРИТСЯ С 3DO?
Никто из гуру не может толком объяснить, почему же именно эта консоль оказалась не слишком популярной не только среди обычных геймеров, но и среди авторов эмуляторов. Даже те, кто что-то успел сделать, таинственным образом исчезли вместе с плодами своих трудов. В последнее время на 3DO обратили внимание, а на http://www.freedo.org/ вообще заявлено, что их программа готова уже на 99%. Тем, кто имеет на руках игры для системы, рекомендую скачать этот эмулятор и проверить его работоспособность, однако есть информация о том, что нормально функционируют только так называемые «видеоигры» – интерактивное кино, проще говоря. На сайте лежат в основном скриншоты меню и заставок – это-то и смущает. ■

КИБЕРСПОРТ

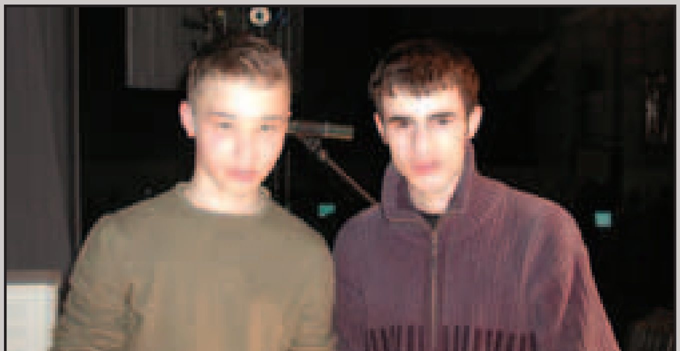
ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



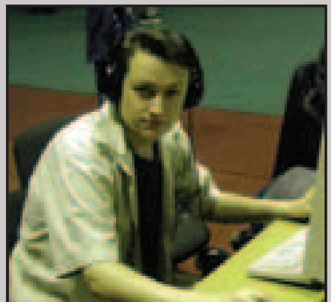
Это вновь рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Лето выдалось жарким. Не каждый геймер способен в солнечное воскресенье найти в себе силы посетить какое–либо киберспортивное мероприятие. Однако есть настоящие профессионалы, ради очередного турнира готовые ехать хоть на край земли и в любое время года. В этом выпуске речь пойдет как раз о таких бравых парнях, не испугавшихся посетить далекую Пермь, организовавшую в конце весны крупный чемпионат «Пермский период». Также в номере: Россия в четвертьфинале Clanbase Nations cup 2003 по Quake III, результаты Arene online по UT2003.

16–18 мая в городе Пермь состоялись всероссийские соревнования на кубок «Пермский период» по четырем различным дисциплинам, три из которых будут и на WCG 2003. Более 20 москвичей, несколько киберспортсменов из Санкт-Петербурга, а также сильнейшие представители Екатеринбурга, Воронежа и других городов посетили этот чемпионат. Мне также довелось побывать там, но в несколько непривычном амплуа. Организаторы пригласили меня в качестве главного судьи по Quake III Arena. С этой номинации я и начну свой рассказ.

«Пермский период» собрал сильнейших кутрикеров из разных уголков нашей необъятной страны. На чемпионат приехала даже одна из немногих играющих в этот 3d-шутер девушек, D^Sonic из Москвы. Ну а такие имена, как b100.Death и ASUS|c58*поВар, говорят сами за себя. Между этими парнями и разгорелась основная борьба, однако встретились между собой они лишь однажды, в суперфинале. До этого каждый из них одержал серию красивых побед.



Androide из Москвы и Rooki.Boy из Нижнего Новгорода – первое и второе места в номинации Starcraft: Broodwar.



FM.Karma – второе место по Warcraft III. Уникальный игрок, не пропускающий практически ни одного турнира.

D^SONIC, МОСКВИЧКА, ПРИНИМАВШАЯ УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ ПО QUAKE III НА «ПЕРМСКОМ ПЕРИОДЕ», ВЫСТУПИЛА ДОВОЛЬНО НЕПЛОХО, РАЗДЕЛИВ МЕСТА С 9 ПО 12 С ЕЩЕ ЧЕТЫРЬМЯ УЧАСТНИКАМИ. В ПЕРВОМ РАУНДЕ АНЯ (ТАК ЗОВУТ НАШУ ГЕРОИНЮ) ВЫИГРАЛА У FRAGMASTER'А, А ВО ВТОРОМ «ЗАГНАЛА В МИНУСА» ПАРНЯ С НИКОМ APACHE (29:-1 НА PRO–Q3DM6). В ПОСЛЕДУЮЩИХ ТУРАХ D^SONIC УСТУПИЛА БОЛЕЕ СИЛЬНЫМ СОПЕРНИКАМ, ОДНАКО ЕЕ РЕЗУЛЬТАТ ВПОЛНЕ МОЖНО НАЗВАТЬ УСПЕШНЫМ.



b100.Death получил титул чемпиона в номинации Quake III по заслугам, ибо выиграть две карты у поВара под силу не каждому.



Команда Mega, победившая в номинации Counter–Strike. Третий справа – Rado, ставший в 2002 году чемпионом WCG 2002 вместе с командой M19.



Flash – лучший игрок в Warcraft III на «Пермском периоде». В руках у него «неправильная грамота», принадлежащая Asmodey'ю, занявшему третье место.

В третьем раунде надежда Воронежа IDL.Demon разгромил Death'а на ztn3tourney1, поставив под сомнения подготовленность екатеринбуржца к турниру. А в финале виннеров поВар, абсолютно не напрягаясь, одержал верх над Демоном, играючи набирая фраг за фрагом из своего любимого Рейлгана. Уже казалось, что победа у москвича в кармане, однако его радужные планы нарушил «мистер Смерть».

В заключительном лузерском раунде Death взял реванш у Демона за поражение в виннерах (все на той же ztn3tourney1). Затем под горячую руку попал и поВар. «Смерть опустилась над городом, и ее нельзя было остановить». Лучший дуэлянт Екатеринбурга, ставший в 2001 году чемпионом Европы в дисциплине Quake III, не оставил ни одного шанса своему противнику в решающем матче «Пермского периода». В тот вечер Death играл, как настоящий терминатор, дважды огорчив «кулинара». Взгляните на счета – 25:16 и 20:6 (оба раза на ztn3tourney1). Демо-записи этих матчей вы можете найти на CD. А теперь итоговая расстановка мест:

1 место – b100.Death – $600;
2 место – ASUS|c58*поВар – $400;
3 место – IDL.Demon – $200.

В номинации Warcraft III жребий выпал таким образом, что в первом же раунде пересеклись два основных фаворита турнира – питерец Ranger и Asmodey из Москвы. Оба являются членами команды Touchstars и, видимо, руководствуясь правилами клановой политики, играли они не всерьез, на публику. Но кто-то должен был «упасть» в лузера, и этим «кто-то» стал Asmodey. В киберспорте тоже есть договорные матчи.

Сильно подпортил настроение Рейнджеру его земляк FM.Karma, легко «взяв» две карты подряд. Но победную серию Кармы в виннерах остановил незаметный ранее паренек Flash из Москвы, попав таким образом в суперфинал. После этого была череда нудных матчей в сетке проигравших, пока между собой снова не встретились Asmodey и Ranger. Как и в первый раз, все прошло быстро и безболезненно. Питерец пропустил своего одноклановца в следующий раунд. Последняя дуэль лузеров – Karma против Asmodey'я. Сперва соперники быстро победили на «своих» картах, и исход встречи решил поединок, длившийся почти час. Питерец оказался сильнее.

Суперфинал. Flash vs Karma. Киберспортсмены по ходу турнира досконально изучили тактику друг друга, и никакой случайности произойти не могло. По правилам Double elimination, Карме необходимо было выиграть четыре раза. Но повезло ему лишь однажды, а Flash в свою очередь грамотно использовал свое преимущество виннера и заработал два необходимых балла. Все три матча проходили на карте Lost Temple (replay'и на нашем CD). Итоговый расклад в Warcraft III:

1 место – tS.Flash – $600;
2 место – FM.Karma – $400;
3 место – tS.Asmodey – $200.

Последняя дисциплина в моем рассказе – Counter-Strike. Сразу три московские команды приехали побороться за главный приз размером в $3000. Однако всех обошел очень перспективный коллектив из Екатеринбурга – Mega. Все дело в том, что лидером новоиспеченных чемпионов является небезызвестный Rado, выигравший вместе с питерским кланом M19 золотые медали на WCG 2002. Спустя некоторое время он сменил место жительства и организовал свою команду. Хороший наставник является залогом успеха, и это правило еще раз подтвердил «Пермский период». В суперфинале Mega дважды победила «Красных дьяволов» из Москвы (на картах de_inferno и de_dust2), получив за первое место солидный куш. Результаты соревнований по CS:

1 место – Mega – $3000 ;
2 место – Red Devils – $2000;
3 место – Nameless – $1000.

Мне остается лишь подвести итоги чемпионата. Организация была на высоком уровне. Компьютеры работали без сбоев, а судьи – без пристрастий. Помимо крупных денежных вознаграждений все победители получили грамоты и медали, а игроки, занявшие первые места в своих номинациях, – круглые глиняные посудины с выгравированной надписью «Пермский период 2003». Недовольными остались, наверное, только проигравшие, хотя, сами знаете, что на таких турнирах проигравших быть не может. ■



D^Sonic или просто Аня. Неплохо играет в Quake III – на зависть некоторым парням.



Polosatiy и IDL.Hornet. На заднем плане ДК «Орленок» – место, в котором проходили соревнования.

В РАМКАХ «ПЕРМСКОГО ПЕРИОДА» ПРОШЕЛ ЧЕМПИОНАТ ПО STARCRAFT: BROODWAR. ЗДЕСЬ ПОЛНОВЛАСТНО ЦАРИЛ МОСКВИЧ ANDROIDE, ПРЕДСТАВЛЯВШИЙ РОССИЮ В ДАННОЙ НОМИНАЦИИ НА WCG 2002 В КОРЕЕ. В ПЕРМИ ОН БЕЗ ПРОБЛЕМ ДОБРАЛСЯ ДО СУПЕРФИНАЛА, А В РЕШАЮЩЕМ МАТЧЕ ПЕРЕИГРАЛ ROOKI.BOY ИЗ НИЖНЕГО НОВГОРОДА, ПОЛУЧИВ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО 5000 РУБЛЕЙ. ВТОРОМУ ПРИЗЕРУ ДОСТАЛОСЬ ЛИШЬ 3000.

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как u-NeoK (Q3), ePoint-Kuvick (CS), ForZe.LorD (Q3), ic-REPTILE (Q3), EYE-Anakin (Q3), All*Natu (CS).

ТУРНИРЫ

ВЫСТУПЛЕНИЕ СБОРНОЙ РОССИИ В CLANBASE NATIONS CUP

Я продолжаю начатый в прошлом номере рассказ о выступлении России в третьем сезоне Clanbase Nations Cup 2003 по Quake III. После удачных игр в групповых матчах (3 победы и ни одного поражения) наша сборная вышла в раунд плей-офф. Турнирный посев определил нашим первым соперником Швецию, традиционно неудобную для нас страну. Практически у всех скандинавов низкий пинг на официальных серверах, но это полбеды. Командная игра земляков Альфреда Нобеля отлично слажена, а точности стрельбы позавидовали бы сами разработчики. Дважды сборные встречались между собой на предыдущих Кубках, и оба раза с подавляющим преимуществом побеждали шведы.

25 МАЯ ПРОШЕЛ ВТОРОЙ ШОУ-ТУРНИР ПО WARCRAFT III ОТ MPGL (МОСКОВСКАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ЛИГА). РЕЗУЛЬТАТЫ:

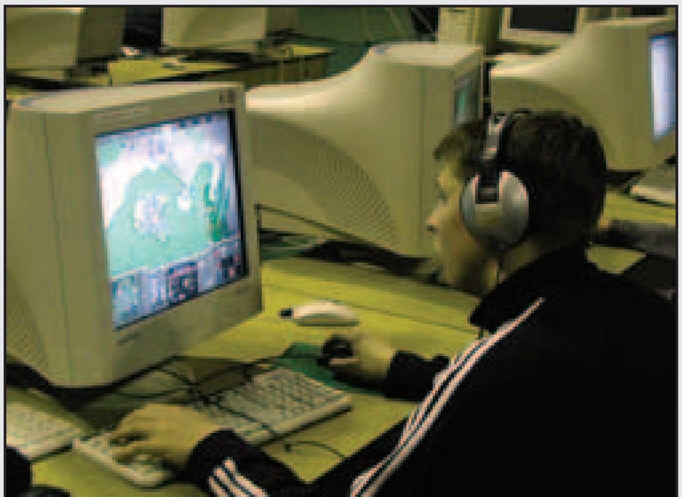
1 место – tS.Ranger – $300;
2 место – tS.Asmodey – $150;
3 место – FM.Assasin – $50;
4 место – tS.Flash.

На нашем CD вы найдете самые интересные риплеи с этого чемпионата.

Аналогичная ситуация получилась и в этом сезоне. Четверка, в которую вошли Fox, Gopher (клан Ice Climbers), Drush из aCtion Ligan и Ironbyte из Eyeballers, не оставила камня на камне от своего противника в столь принципиальном поединке. За Россию выступали: Mikes и LorD (оба из ForZe), eSu.Cooller и M19*Inside.

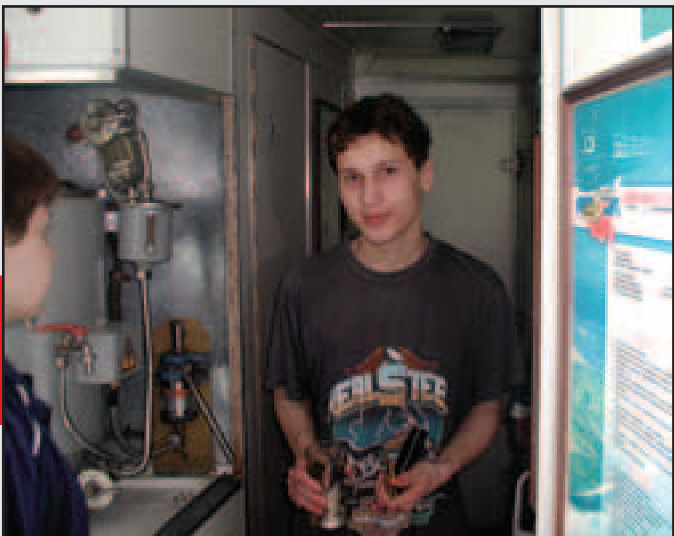
Первая карта – pro-q3dm6, счет 187:105. Шведы заняли территорию у рейлгана и просто отстреливали противника в течение оставшегося времени. Неудачное начало наложило отпечаток на ход дальнейшей встречи, о чем и говорят результаты двух других матчей – 152:110 на ospdm5 и 196:93 на cpm4. На этом выступление нашей сборной в Clanbase Nations Cup 2003 закончилось (некоторое время назад национальная команда по CS также вылетела из Кубка, даже не выйдя из группы). Стоит ли сетовать на неудачную турнирную сетку? Вряд ли. Если хочешь быть лучшим, нужно уметь побеждать любого соперника. С другой стороны, онлайновая игра сильно отличается от боев в LAN'е, где россияне не раз показывали себя с отличной стороны.

Буквально за считанные дни до вышеописанного кубкового матча в Интернете состоялись соревнования по Quake III 2x2, организованные кланом p0x. Помимо огромного количества зарегистрированных скандинавских пар, участие приняла и наша двойка Cooller и Mikes (они назвали себя СССР). Здесь россиянам не было равных. Изначально на турнире должен был играть дуэт из Ice Climbers: Fox и Gopher, однако последний не смог принять участие в чемпионате по личным причинам, и Фокс выступал вместе с Anakin'ом из Eyeballers. В очном дерби между этими командами понадобилось провести три матча для определения сильнейшего. Сперва СССР победила на pro–q3dm6 (76:33). Затем шведы отвоевали «свою» карту, опередив наших на одно очко (39:38 на ospdm6). Все решила ztn3dm1. Разрыв в 20 фрагов в пользу россиян отбил охоту у Fox'а и Anakin'а продолжать дальнейшую борьбу, и они даже не стали играть финал лузеров. Ну а Cooller с Mikes'ом без проблем расправились с кланом Its, «поднявшимся» из сетки проигравших. Счет 72:62 на pro–q3dm6 и 82:57 на ztn3dm1. Ищите демки с этого турнира на нашем CD.



tS.Ranger - чемпион второго шоу-турнира по Warcraft III от MPGL. Заснят в момент прокачки героя.

Французская организация Arene организовала в конце мая онлайновый дуэльный чемпионат по UT2003, являющийся отборочным туром на Electronic Sport World Cup. ESWC пройдет в период с 8 по 13 июля в городке Страсбург и, по прогнозам, будет крупнейшим киберспортивным событием в Европе в 2003 году. Теперь о прошедшей квалификации.
В соревнованиях приняло участие 32 человека. От России, к сожалению, представителей не было. Основное внимание наших болельщиков было приковано к SK–GitzZz'y, действующему чемпиону WCG 2001 и 2002 по Unreal Tournament. Однако нашлись спецы покрепче, и талантливый немец занял лишь четвертое место, уступив mTw|Solo в раунде виннеров и tgs.Lauke в полуфинале лузеров. А победителем Arene Online UT2003 стал голландец tgs.Rox, подтвердивший титул сильнейшего дуэлянта сиквела UT. Несколько месяцев назад этот парень отлично выступил на ESReality Invitational UT2003 online event, выиграв все свои матчи на турнире. Сможет ли он стать лучшим на ESWC, покажет время, ну а моя рубрика подошла к концу. ■



tS.Asmodey - вот такой вот я, домашний.

ПОМИМО ШВЕЦИИ, В ПОЛУФИНАЛ QUAKE III CLANBASE NATIONS CUP 2003 ВЫШЛИ СБОРНЫЕ ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ И АНГЛИИ. В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ «КИБЕРСПОРТА» ВЫ УЗНАЕТЕ, КТО ЖЕ СТАЛ ЧЕМПИОНОМ ТРЕТЬЕГО СЕЗОНА.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Пишите мне на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. Я с удовольствием отвечу на ваши вопросы и замечания. В следующем номере вас ждет рассказ о турнире ASUS Spring 2003, результаты Clanbase Euro Cup 7 и обещанное в прошлом номере интервью с M19*Awar'ом.



КОНАН
БИТВА АРИМАНА
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-01-14, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-01-14, E-MAIL: ZAKAZ@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ — БЕСПЛАТНО! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-38-52, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
© 2002 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

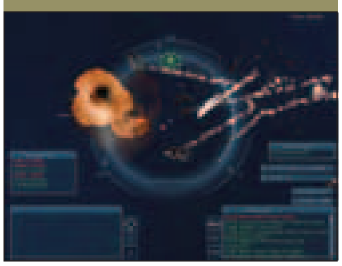
HOMEPLANET

СКВОЗЬ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Интересная особенность Homeplanet заключается в нелинейности сюжета и наличии нескольких бонусных сценариев. Ваши действия в одной миссии обязательно скажутся на происходящих событиях в другой, и мы обязательно осветим все подобные моменты.

МИССИЯ 1

❶ Пройдите тренировку, четко следуя всем инструкциям.
❷ Начало боевых действий. Вам противостоят истребители кланов Девиан и Плэктор. Особое внимание уделите группе «Озноб», в которой третий и четвертый корабли атакуют транспортную посудину «Шторм». В остальном же миссия не доставит вам хлопот. Группа «Декабрь» должна атаковать транспортные корабли класса «Райно».



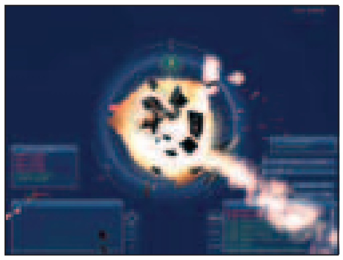
МИССИЯ 3

❶ В данной миссии присутствует несколько ключевых моментов: вы в первый раз повстречаетесь с плэкторовскими перехватчиками типа «Драккар». Когда начнется схватка с группой «Октябрь», второй номер должен атаковать «Шквал». Кроме того, в миссии присутствует один из элементов нелинейности сюжета. Если провалить захват станции защиты, то придется уничтожить мины вокруг станции контроля. См. миссию 6.3.
❷ В данной миссии никаких особых нововведений не предвидится. Группа «Ноябрь» атакует транспортные корабли, «Декабрь» перехватывает истребители. Следующая волна действуют по тому же принципу. Иначе говоря, «Январь» нацелен на истребители, «Февраль» – на транспорты. Третья волна атакует только корабли клана Тройден.



МИССИЯ 2

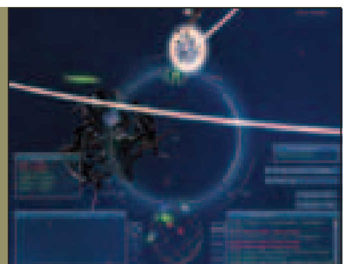
❶ В этой миссии имеется небольшой бонус: просканируйте спутник «Конф TV», на котором стоит детектор конфедератов. Кроме того, уделите должное внимание боевым действиям.
Первая волна: номер второй из группы «Слякоть» атакует «Лавину». «Декабрь» сдерживает «Ливень 2».
Вторая волна: группа «Айсберг» атакует транспортные корабли. «Ноябрь» ввязывается в бой с истребителями.
Третья волна: «Льдина» атакует «Метель». «Май» вступает в бой с «Рексами» клана Тройден.



❷ В этой миссии также имеется бонус: уничтожьте группы контейнеров D и E.
Девиан. «Иней 3» преследует «Шторм», остальных атакуют ваши «Рексы». В группе «Снег» все наоборот: первый и второй нападают на транспортное судно, а третий ввязывается в бой с истребителями.
Плэктор. «Май» отвлекает истребители, а группа «Июнь» атакует «Шторм». Ни в коем случае не забывайте про транспортный корабль «Июль», следующий на захват станции.

МИССИЯ 4

❶ В этой миссии впервые появляются многофункциональные штурмовики «Дэвил» клана Девиан – неповоротливые машины с неплохой огневой мощью. Первый и четвертый корабли группы «Слякоть» атакуют станцию контроля, остальные их прикрывают. Позже появляются истребители «Инферно», маневренные машины.
В миссии имеется бонус: спасите грузовой корабль класса «Райно». От этого будет зависеть появление данной посудины в последующих миссиях. См. 6.3. Также впервые вы встретите «Толстяка», позволяющего заправиться топливом и разжиться боеприпасами.
❷ В миссии «Эвакуация» появляются бомбардировщики «Шерман» клана Плэктор. Оснащенные мощными пушками и ракетами, они представляют собой опасного противника, особенно при столкновениях лоб в лоб.
При последующих атаках обязательно уделите внимание группам «Октябрь», «Декабрь» и шатлу. Истребители атакуют транспортные корабли, а «Июль» стыкуется со станцией контроля.
❸ Появляется носитель «Норман» клана Плэктор. Непрерывные атаки истребителей с этого корабля очень неприятны и болезненны. При этом противники атакуют и десантные посудины. «Апрель» ввязывается в схватку с «Шквалом 1», «Июнь» – с «Шквалом 2», а «Август» – сразу с обоими.

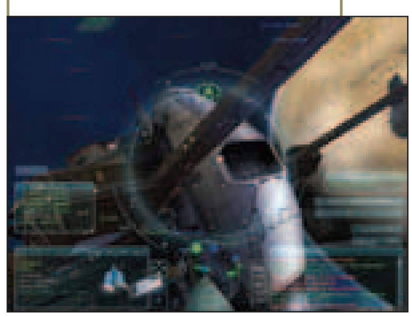


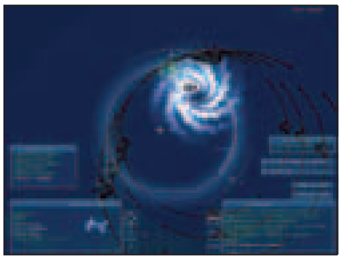
МИССИЯ 6

❶ Тренировка на новом истребителе «Слайдер» клана Тройден. Нравится?
❷ Уделите внимание группе «Айсберг». «Лэндеры» попытаются похитить груз во время боя.
❸ Первое разветвление в сюжете.
Первый вариант: игрок является пилотом «Метели». (Если выполнен бонус по спасению транспорта в 4.1, и в 3.1 вы не смогли захватить станцию защиты).
Второй вариант: игрок не является пилотом «Метели» и должен защищать оную. Миссия не сложная, приоритетов не имеет.
❹ Многие играющие жалуются на сложность фазы 6.4. На самом деле, ничего трудного нет. Основное внимание необходимо уделить «Шерманам», атакующим ваш «Зонг».
Первая волна: группа «Январь» сковывает охранение; группа «Февраль» атакует «Ливень».
Вторая волна: группа «Март» сковывает охранение; группа «Апрель» атакует «Ливень».
Третья волна: группа «Июнь» сковывает охранение; группа «Июль» атакует «Ливень».
Задача упрощается по окончании второй волны с прибытием двух групп ист-

МИССИЯ 5

❶ Вы знакомитесь с пиратами и их типами кораблей. В этой миссии на выживание особых приоритетов нет.
❷ Присутствие пиратов «3 к 1» вызывает на первый взгляд некоторые осложнения. Как только начнется бой, «Хуки» сразу же наведет прицел на корабль. Правда, вражеская посудина не очень поворотлива, и посему она вынуждена для наведения и стрельбы отлетать на расстояние. Пользуйтесь этим и сбивайте пиратов. (Лучше всего подлетать к группе «Булава» во время беседы.)
❸ В этой миссии корабль оснащен устройством маскировки. Работает оно по-особенному. Корабль должен либо стоять на месте, либо лететь с постоянной скоростью, иначе устройство выключается. То же самое происходит и при резких маневрах. Оптимальное применение: разгоняетесь в нужном направлении с постоянной скоростью и включаете маскировку.





ребителей на подмогу.
Один из вариантов:
Надо пытаться сбить не ракеты, а «Шерманы». Причем действовать необходимо как можно дальше от «Ливня». Для этого следует лететь навстречу бомбардировщикам, тормозить, разворачиваться, а затем ускоряться в сторону противника так, чтобы выйти «Шерманам» в хвост на их же скорости. После следуйте за ними, вовремя притормаживая, и на скорости около 3к выпускайте ракеты. Правда, в первой волне трудно сбить всех троих. По окончании сразу же следуйте заправляться.

❺ В этой миссии игрок пересаживается на бомбардировщик «Палармо». Довольно неповоротливая машина хвастается мощным бортовым вооружением.
Против бомбардировщиков в этой миссии действуют группы «Январь» и «Июль».
Основная цель миссии заключается в том, чтобы научить вас производить наведение на элементы подсистем больших кораблей и уничтожать их.

❻ «Шерманы» атакуют «Ховард», а «Девилы» вступают в схватку с «Сайленсером». Вам необходимо сосредоточить все внимание на этих типах кораблей. Бонус – «Сайленсер» должен уцелеть!

❼ В этой миссии многое зависит от корабля РЭБ: если он уцелел в предыдущей миссии, это во многом облегчит вам жизнь. Обязательно уделите внимание звену «Март». Бонус – выживание корабля РЭБ.

штурмовики следуют по такому маршруту: сначала «Дельта», затем «Альфа», далее «Бета» и, наконец, «Гамма». Если перехватить врагов до того как они уничтожат спутники, и собрать информацию со всех, то выполнится бонус.

❺ Эта миссия сложна для прохождения, так как играющий вынужден вести бой с превосходящими его по силам противниками. Следует помнить, что вы находитесь на маневренном корабле – используйте это преимущество. Если просканировать транспорты до того как их уничтожат, выполнится бонус, и будет доступна для прохождения фаза 7.5б.

❺б. В этой миссии нужно отбивать атаки противника сразу с двух сторон. Лишь некоторые из звеньев неприятеля нацелены на транспорты, а именно: «Июль» и «Ноябрь».

❻ Клан несет первые серьезные потери. Погибает линкор «Лютер». Поскольку спасти его нельзя, игроку нужно в первую очередь позаботиться о себе. Далее необходимо защищать шатлы с персоналом от малых кораблей противника. Их атакуют «Драккары» («Август») и «Шерманы» («Март»).

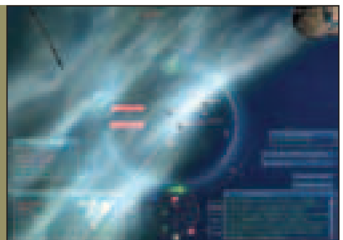
❼ В этой миссии игрок управляет огромным неповоротливым бомбардировщиком «Палармо». Необходимо избегать истребители противника. После того как лазерная пушка на «Тролле» будет уничтожена, игрок станет предоставлен сам себе. Вы можете отойти от места основных событий и просто дождаться финала, либо же выполнить бонус. Для этого нужно уничтожить генератор щита и гипердрайв на «Огре». На каждую подсистему требуется по две ракеты. Если находиться лицом к станции, то генератор щита будет слева, а гипердрайв, соответственно, справа. Уничтожьте «Огр» в этой миссии, что избавит вас от столкновений с ним в будущем и от связанных с этим неприятностей.

МИССИЯ 7

❶ Отбить окруженный «Лэндер» довольно просто. Мины элементарно расстреливаются с расстояния (главное, чтобы дальность орудий игрока была на уровне). После того как вас оставят одного, начнутся основные проблемы. Первыми атакуют три «Дэвила», один из которых, а именно «Айсберг 3», занимается непосредственно десантным транспортом. Позже следует вторая атака из двух звеньев: «Март» и «Июнь». И, наконец, группы «Июль» и «Август» атакуют играющего и транспорт соответственно.
В миссии имеется бонус: уничтожьте полностью звенья «Слякоть» и «Айсберг».

❷ Эта миссия достаточно простая и не имеет никаких подвохов. Все решает мастерство игрока, которому противостоят «Инферно». Оружие, к слову, выбирать следует, исходя их этого.

❸ Эту миссию каждый проходит по-своему, но есть несколько важных моментов. «Астролоджер» атакуют группы бомбардировщиков: «Январь» (3 корабля), «Март» (3 корабля), «Май» (3 корабля). Перед тем как начать перехват этих групп, нужно как можно быстрее уничтожить вражеский «Слим». Чем скорее это сделает игрок, тем больше времени и, соответственно, шансов будет у него на спасение лабораторного корабля.
Конфигурация загрузки ракет: две телевизионные (для «Слима») и четыре любые другие.



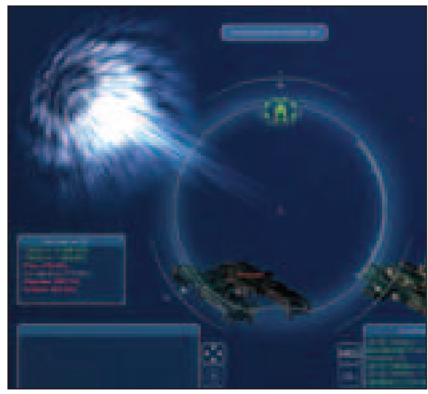
❹ Миссия не вызывает трудностей, но следует заметить, что вражеские

МИССИЯ 8

❶ В этой миссии вам противостоят силы клана Ронго. Вы впервые познакомитесь с высокоманевренными многофункциональными истребителями «Бист» и хорошо защищенными бомбардировщиками «Зевс». Следует уделить внимание звену «Чума», которое следует на перехват наших бомбардировщиков.
Не упустите появление вражеских кораблей! Группа «Язва» атакует «Саксон», а «Оспа» нападает на «Ховард».

❷ В этой миссии имеется бонус. Вам требуется в первую очередь просканировать «Ховард». Никаких других приоритетов нет.





МИССИЯ 9

❶ Прохождение данной миссии не представляет какой-либо сложности.

❷ В этой фазе игрок ставится перед выбором: перейти на сторону пиратов или же конфедератов. Ваше слово?

❸ В зависимости от принятого решения в предыдущей миссии игрок будет помогать соответствующей группировке сотоварищей.

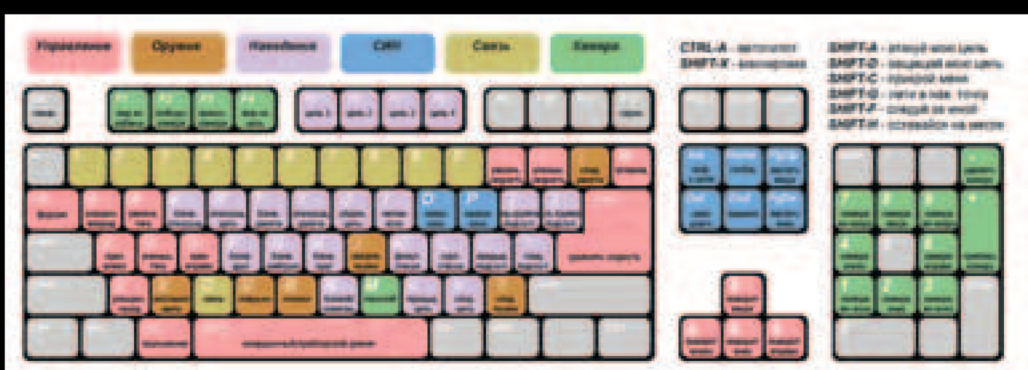
❹ Видеоролик демонстрирует, как начинается эксперимент «Нейро».

❺ Если вы помогали пиратам, то нападать будут конфедераты, и наоборот.
В миссии нет ничего сложного за исключением того, что вы находитесь в астероидном поле. Посему ракеты следует пускать осторожно!

❻ На вашей стороне находятся «Драйзеры» под системой «Нейро». Не забывайте, что вы все еще перемещаетесь в астероидном поле!

❼ Миссия уготована тем, кто играл на стороне конфедератов. Вам предоставляется возможность уничтожить пиратский рейдер «Блэк Роджер». Главное – не подлетайте к кораблю близко, так как у него очень мощные турели. Помогайте бомбардировщикам конфедератов, перехватывая пиратские корабли.

ПОВЕСИТЬ НА СТЕНУ!



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

СИН

СТАНДАРТНЫЙ ИНТЕРФЕЙС НЕЙРОИМПЛАНТА



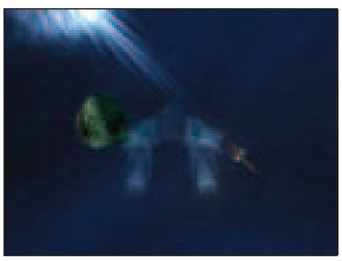
1. Круг, обозначающий область пространства, подсвечиваемую локатором корабля при запуске ракет.
2. Индикатор упреждения в виде прицела.
3. Индикатор состояния корпуса и состояния силового щита.
4. Шкала скорости по оси Z (упрощенно говоря, скорость вперед/назад).
5. Шкала скорости по оси X.
6. Шкала скорости по оси Y.
7. Шкала дальности для запуска ракет.
8. Индикатор инерционного режима.
9. Список контактов.
10. Информация о цели или список контактов для связи с другими кораблями.
11. Индикатор комбинированной системы обнаружения.
12. Список сообщений и задач.
13. Топливный индикатор.
14. Индикатор доступного оружия.

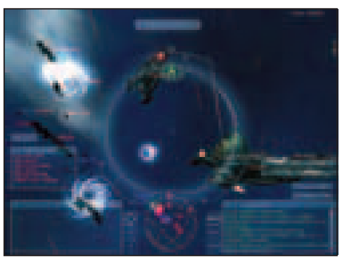
МИССИЯ 10

❶ Ничего сложного в этой миссии нет. Основные проблемы начнутся позже. У вас ненадолго перехватят управление для изучения неизвестного объекта.
❷ Основная задача этой миссии предстает весьма простой. Вам необходимо всего лишь долететь до своего флота, преодолев примерно 100 километров, и тогда пришелец отстанет.

МИССИЯ 11

❶ По сложности очень похоже на 10.1. Скорость – ключ к победе. Чем быстрее пролетите, тем меньше шансов впутаться в неприятности.
❷ Бои с истребителями противника скоротечны. Единственная проблема – уничтожение пиратских транспортов, так что перед миссией лучше запастись самыми мощными ракетами.





МИССИЯ 12

❶ Уничтожение «Инферно» и «Дэвилов» не должно составить особых трудностей. Особое внимание следует уделить группе «Озноб», которая атакует корабли с десантом.
Если непродолжительное время находиться очень близко к «Херт-Хантеру», то выполнится бонус с его уничтожением. Просканировав посудину, вы узнаете, что лазерная пушка не отремонтирована, а значит, у «Ховарда» появится возможность добить неудачника.
❷ В этой миссии критична потеря даже одного «Инферно», и враги, как несложно догадаться, будут атаковать именно их. Идея прохождения этой фазы с помощью «ловушки» напрашивается сама собой.



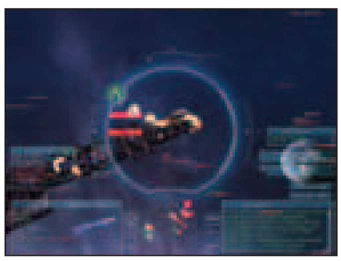
МИССИЯ 13

❶ Уничтожение эскорта «Инферно» не должно составить особых проблем для игрока, прошедшего так далеко.
❷ «Брэдоки» конфедерации являются достаточно серьезными противниками. Таким образом, не следует их недооценивать.
В этой миссии имеется бонус: уничтожьте все звенья «Брэдоков».
❸ Защищайте «Опал» от всех атакующих его кораблей, при этом уделяя особое внимание группам «Аметист» и «Циркон». Именно для них уничтожение шатла является первоочередной задачей.



МИССИЯ 14

❶ Миссия, по сути, простая, но требует внимания. Старайтесь не подлетать к патрулям ближе, чем на 120 километров. В таком случае все пройдет гладко. При отслеживании существует возможность обнаружить скрытый, третий патруль!
❷ Чтобы проще было пройти эту миссию, лучше сконцентрироваться на уничтожении звена «Аметист». Также разберитесь со звеньями «Топаз» и «Яхонт», и выполнится бонус.
❸ Проходить эту миссию можно совершенно разными способами, но надо помнить две важные вещи. Когда пролетает комета, ни в коем случае нельзя оставаться на месте. Неподвижный истребитель является легкой мишенью для автоматических турелей, радиус действия которых составляет 15 километров.
❹ Ввязывайтесь в бой с истребителями, и следите, чтобы не уничтожили второй «Старгейт». Особое внимание следует уделить бомбардировщикам «Гранд», которые представляют наибольшую угрозу для Гиперворот.
Если уничтожить все звенья малых кораблей, посылаемых конфедератами, выполнится секретная цель.



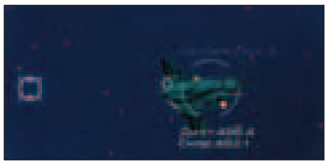
МИССИЯ 15

❶ Главное – не лезть в пекло. Нельзя забывать, что вы находитесь на вражеском истребителе. По прибытии пиратов или конфедератов (миссия 9.2) атакуйте их. Не пытайтесь сбить шатл!



МИССИЯ 16

1. Как можно быстрее и эффективнее уничтожайте защитников планеты. Опасайтесь вражеских ракет!
2. Довольно-таки тривиальная миссия с уничтожением незащищенного конвоя. Что любопытно, вы можете заметить шпионов клана Девиан, и тогда выполнится бонус.
3. В данной миссии вы впервые столкнетесь с баллистическими ракетами. Защитники планеты оказались не так уязвимы. Все решает точность. Если вы не собьете ракету с первого раза, существует немалый риск провалить миссию.



МИССИЯ 17

1. **Уничтожение легких перехватчиков с маленьким радиусом действия оружия не должно вызвать проблем у столь опытного пилота.**
2. **Еще одно подтверждение того, что флот Тройден является самым мощным в Галактической Федерации!**

МИССИЯ 18

1. **Секрет прохождения этой миссии заключается в том, что корабли противника необходимо сдерживать боем, а не уничтожать. Требуется также следить и за своими ведомыми. Если вы не потеряете ни одного корабля из своего звена, выполнится бонус.**
2. **Достаточно сложная миссия, где много внимания следует уделять командованию малыми кораблями. Истребители и штурмовики противника берут посудины клана в клещи и при этом намереваются уничтожить «Сайленсер».**
3. **В этой миссии проявляются все качества игрока как пилота. Корабли противника не оснащены ракетами, поэтому выжить достаточно просто. Однако следует помнить, что на крейсерах установлены скорострельные ракетные турели, и приближаться к ним крайне опасно.**

МИССИЯ 19

1. Главное – не оказаться между молотом и наковальней. Девиан и Плэктор, ага.
2. Так же, как и в миссии 11.1 основное значение имеет скорость. Если вы не попадетесь, никаких проблем не будет.



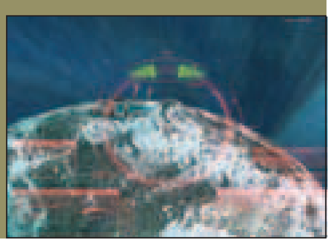


МИССИЯ 20

1. **Самая грандиозная битва, в которой принимают участие практически все оставшиеся корабли. Выжить проще, если держаться огромных посудин. Их огневая мощь станет хорошим подспорьем для быстрого уничтожения кораблей противника.**

В каждой из двух волн (сперва штурмовики и бомбардировщики Ронго, затем истребители и бомбардировщики Плэктор) игрока будет атаковать лишь одно звено кораблей. В первом заходе – «Грыжа», во втором – «Март». После уничтожения этих звеньев ничто не будет стоять на пути, и вы сможете перехватить бомбардировщики. Миссия закончится после уничтожения всех кораблей или в тот момент, когда «Горгулья» подойдет на дистанцию выстрела.

2. **В этой миссии от игрока требуется только спокойствие и умение водить корабль плавно. Если деактивируется РЭБ-маскировка, в течение 8 секунд игрока заметят, и не будет возможности спасти Рифа Тройдена.**
3. **Необходимо тянуть время и при этом не позволить противнику уничтожить «Ланселот». Самый простой и эффективный способ избавиться от штурмовиков Ронго – заманить их в зону действия турелей «Диксона». Поздравляем с победой!**





J-8902

3-КОМПОНЕНТНАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА С САБВУФЕРОМ

Номинальная мощность (RMS): 40 Вт
Сабвуфер – 4'', сателлиты – 2,5''
широкополосные динамики
Диапазон частот: 50 Гц – 20 кГц
Регулировка громкости, баса
Выключатель питания
Блок питания: 220 В
Магнитный экран
Габаритные размеры (мм) :
сабвуфер – 250 x 250 x 270
сателлиты – 103 x 103 x 80

HOMEPLANET: САУНДТРЕК

Пожалуй впервые за всю историю российского игрового рынка, компания «Руссобит-М» решилась на интереснейший шаг, на который – при всей его очевидности – почему-то раньше никто так и не сподобился. Стандартная комплектация Homeplanet была наращена за счет любопытного бонуса. Игра поставляется с дополнительным CD, на котором вольготно расположился саундтрек к одному из самых интересных космических симуляторов последнего времени.

Вообще создание звуковой дорожки к Homeplanet – это отдельная история, о которой с большим удовольствием рассказывают в Revolt Games. Дело в том, что фактически это плод работы одного из энтузиастов, связавшегося с разработчиками и выразившего желание написать музыку для их проекта. От настойчивого предложения не отмахнулись и запросили пробные варианты композиций. Ко всеобщему удивлению, оказалось, что музыка как нельзя лучше подходит для игры – так, собственно, и началось плодотворное сотрудничество.

Саундтрек Homeplanet не старается нахрапом схватить слушателя за уши и вбивать ему в голову мелодии одна за другой. У него другая цель. Здесь музыкальное оформление создает фон, помогая игроку погрузиться в мир Homeplanet. И с поставленной задачей справляется вполне. Именно в таком ключе, пожалуй, и должна быть выполнена звуковая дорожка к космическому симулятору. Эмбиэнтальность, ненавязчивость, спокойствие. Да, величия в духе Star Wars мы здесь не дождемся – Лондонского симфонического оркестра тут нет. Равно как и никакого другого. Музыка написана сугубо с использование компьютерных технологий и, конечно, живости ей не хватает. Но, в процессе игры на такие вещах вы вряд ли будете акцентировать внимание – основная цель-то, повторюсь, выполняет. При отдельном же прослушивании вы просто имеете прекрасную возможность вернуть картины звездных баталий и погрузиться в тихую, расслабляющую атмосферу безбрежных космических глубин.

Редакция «Страны Игр» выражает благодарность Jazz Speakers (http://www.jazz-speakers.ru) за предоставленную возможность подробно рассказать о саундтреке к игре Homeplanet.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ ТАМПЛИЕРОВ

Как проворному воришке вести себя на улочках средневековой Франции? Все зависит только от ваших личных предпочтений. Бесшумная stealth-тактика требует терпения, но зато вы имеете гораздо больше шансов добраться до развязки без единой царапины. С нетронутым запасом провизии.

Продолжение. Начало в номере 11(140), июнь 2003 года.

ТРЕТЬЯ ГЛАВА

❶ Чего следует ожидать от предводителя воровской шайки? На самом деле все достаточно предсказуемо. Так что не удивляйтесь, когда очнетесь в сыром подвале с пустующим инвентарем. Прокрадитесь к лестнице, избегая двух стражников. На данном этапе в драку лучше не ввязываться. Впрочем, если вы уверены в своих силах...



❷ Незаметно прокрадитесь к спящим грабителям и заберите со стола свои вещи. Выбор есть всегда, и всю свою агрессию вы можете выплеснуть в любой момент. Решать вам. После представления побродите по округе и подберите три бочонка с вином. Обязательно загляните в переулок, только постарайтесь не пораниться о камни. Прижмитесь к левой стене, пройдите полпути, а затем ловко перепрыгните к столику. Выход сторожит толстяк – отдайте ему все три бочонка с вином. Когда довольный горожанин отойдет ко сну, вы сможете пройти через дверь.



❸ Поздравляю с ценным приобретением – острый меч, который к тому же легко помещается в маленькую сумочку на поясе, еще обязательно пригодится. Но все же, поверьте, куда безопаснее орудовать дубинкой. Подкрадитесь к неприятелю со спины и выведите его из строя мощным ударом по голове. Главное – не экспериментировать подобным образом с солдатами в шлемах.

Пробегите по улице, не попадаясь на глаза охранникам, и сверните налево, в переулок. Расправьтесь с тремя воришками и прикарманьте ломоть хлеба. Вернитесь к перекрестку – солдаты разбредутся, и вы сможете пройти дальше. Как только заприметите приближающийся патруль, сверните в переулок и отыщите камни. Держите путь к воротам, стараясь оставаться неприметной тенью. Дотащите ящик к строительным лесам и заберитесь в небольшое окошко.



❹ Вы окажетесь в библиотеке. Осторожно прокрадитесь до двери и откройте ее с помощью отмычки. В следующем помещении достаньте лампу и следуйте к выходу, стараясь не наступать на осколки. Откройте очередную дверь, и вы попадете в комнату с тремя неприятелями. Помните, выбор у вас есть всегда. Доберитесь до лестницы и поднимитесь на этаж выше. Расправьтесь с незадачливым солдатом и подберите хлеб. В камере пыток вырубите стоящего к вам спиной стражника и поговорите с умирающим тамплиером. Прислушайтесь к последним словам бедняги – вам необходимо доставить медальон в аббатство ордена.

ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА

❶ Следуйте за монахом до двери, у которой вас встретит брат Ансельм. После беседы поднимитесь по ближайшей лестнице на балкончик. Вы заприметите затворников у решетки, так что спуститесь вниз и загляните в это помещение. Подслушайте разговор, после чего выйдите во внутренний дворик. Отыщите монаха в комнате с камином, перекиньтесь с ним парой слов, и в это время откроется одна из дверей.



Пройдите в помещение, отоприте дверь справа и подберите листок у кровати. Затворники, чью беседу вы подслушали, отойдут от решетки. Вновь загляните в это помещение и разберитесь с замком на двери. Правда, кто-то не хочет, чтобы вы проникли внутрь, или попросту жаждет вашей смерти. Когда очнетесь, поблагодарите брата Арминиуса. Для этого выйдите во двор и зайдите в комнату, где переписывают книги. Поговорите со своим спасителем, после чего следуйте к решетке.



❷ Зажгите все факелы и осмотрите алтарь. Вернитесь во двор.



❸ Поболтайте с монахом у лестницы, который сетует на неудачные урожаи. Загляните в комнату с камином, поговорите с затворником и возьмите со стола мясо. Вернитесь к Арминиусу и расскажите ему про алтарь. В результате вы получите листок, на котором изложена тайна некоего мистического ритуала. Только для начала вам необходимо отыскать четыре камня: огня, воды, ветра и земли.

Пробегитесь по округе и расспросите монахов. От безысходности загляните к Арминиусу, который внезапно вспомнит, что у него имеется один камень. Возьмите артефакт со стола у входа. Второй камень отыщите в бассейне во дворе, а третий – в комнате с камином. Используйте режим от первого лица – так гораздо удобнее вести поиски. Держите путь к алтарю в подземелье.

❹ Четвертый камень подберите у сломанной колонны. Расположите все четыре артефакта так, как указано в книге, и алтарь отъедет в сторону. Достаньте лампу и спуститесь по лестнице.

❺ В пещере вам предстоит прыгать через ямы, так что будьте крайне осторожны. Зажгите факелы на стене и откройте дверь.





❻ Перейдите деревянный мостик. Вставьте медальон в статую и вернитесь во двор.

❼ Побеседуйте с Арминиусом, после чего сдвиньте шкаф у стены и заберитесь в пролом. Вставьте медальон в статую, и вы добудете новую книгу. Предстоит долгий путь в Париж...

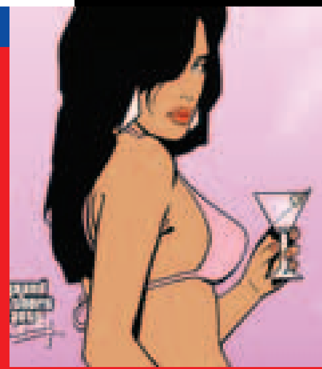
Окончание следует... ■


Златогорье 2
• обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
• три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
• более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
• множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
• интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
• визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
• новый игровой движок под названием AGE Engine;
• возможность управления партией;
• усовершенствованный алгоритм поведения противников;
• тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Burut

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Вводите нижеследующие коды во время игры для активации соответствующих читов:

thugstools – получить оружие (первая категория);
professionaltools – получить оружие (вторая категория);
nuttertools – получить оружие (третья категория);
preciousprotection – получить броню;
aspirine – восполнить здоровье;
youwonttakemealive – поднять уровень Wanted;
leavemealone – снизить уровень Wanted;
apleasantday – хорошая погода;
alovelyday – отличная погода;
abitdrieg – солнечная погода;
catsanddogs – дождливая погода;
cantseeathing – туман на улицах;
lifeispassingmeby – время идет быстро;
onspeed – ускорить геймплей;
booooooring – замедлить геймплей;
bigbang – уничтожить все машины;
fightfightfight – восстание пешеходов;
nobodylikesme – пешеходы вас атакуют;
ourgodgivenrighttobeararms – все пешеходы получают оружие;
chickswithguns – девушки в бикини получают пушки;
hopingirl – пешеходы стремятся сесть в вашу тачку;
loadsoflittlethings – изменить размер колес;
wheelsareallineed – у машины видны только колеса;
comeflywithme – летающие машины;
gripiseverything – устойчивость авто на поворотах;
icanttakeitanymore – самоубийство;
miamitraffic – автомобильные пробки;
ahairdresserscar – тачки розового цвета;
iwantitpaintedblack – тачки черного цвета;
greenlight – сломанные светофоры;
rockandrollcar – лимузин группы Love Fist;
stilllikedressingup – сменить одежку пешеходов;
looklikelance – костюм Lance Vance;
mysonisalawyer – костюм Ken Rosenberg;
ilooklikehilary – костюм Hilary King;
rockandrollman – костюм Jezz Torent из Love Fist;
weloveourdick – костюм Dick из Love Fist;



onearmedbandit – костюм Phil Cassady;
idonthavethemoneysonny – костюм Sonny Forelli;
cheatshavebeencracked – костюм Ricardo Diaz;
seaways – тачки ездят по воде;
gettherеveryfastindeed – машины ездят быстрее;
gettheréamazinglyfast – самые быстрые тачки;
getthеrefast – все тачки ездят быстрее;
panzer – получить танк Rhino;
certaindeath – курящий Томми;
deepfriedmarsbars – жирный Томми;
programmer – худощавый Томми.
Примечание: в подтверждение того, что код был принят, на экране появится сообщение.

[PC]: ENTER THE MATRIX

В разделе для хакеров введите CHEAT.EXE, и вы получите доступ к читерскому меню. Вводите нижеприведенные коды для активации соответствующих эффектов:
0034AFFF – максимальная огневая мощь;



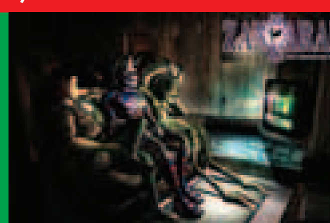
1DDF2556 – неограниченный боезапас;
7F4DF451 – неограниченное здоровье;
4516DF45 – враги вас не слышат;
FFFFFFF1 – враги вас не видят;
FF00001A – турбо-режим;
BB013FFF – измененная гравитация;
7867F443 – быстро проскакивающие логотипы.

[PC]: THE SIMS: SUPERSTAR

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], и в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует вводить все коды:
klapaucius – получить 1000 симолинов (retail-версия);
rosebud – получить 1000 симолинов (пропатченная версия);
cht <имя файла> – создать файл *.cht со списком читов;
map_edit off – отключить редактор карты;
map_edit on – включить редактор карты;
hist_add – изменить историю данной семьи;
edit_char – режим создания персонажа;
music – вкл./откл. музыку;
sound – вкл./откл. звук;
quit – выйти из игры;
visitor_control – контроль за посетителями;
word_say_ihateyou – ваш Сим скажет, как он вас ненавидит;
cam_mode – переключить режим камеры.
Примечание: вводите [!] (восклицательный знак), чтобы повторить предыдущий код, и ставьте [;] (точку с запятой) между кодами, чтобы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов.

[PC]: В ПОИСКАХ ЗАТЕРЯННОЙ СТРАНЫ (ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL)

Создайте ярлык к файлу Zanzarah.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр -console. У вас должно получиться что-то вроде «C:\Program Files\Руссобит-M\Zanzarah\System\Zanzarah.exe» -console. Используйте этот ярлык для запуска Zanzarah. Теперь во время игры нажмите клавишу [F11], чтобы вызвать консоль, и введите один из нижеследующих кодов:
duel victory – выиграть текущее сражение;
item <1-73> – получить указанный предмет;
wizform <1-76> – получить указанную



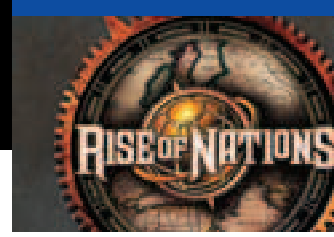
фею;
spell <1-119> – получить указанное заклинание;
video <video_#.bik> – проиграть указанный видеоролик из папки /resources/videos;
help – посмотреть список консольных команд.

[PS2]: MIDNIGHT CLUB 2

Подсветите Options Mode в главном меню. Нажмите ▼, чтобы появилась строка Options: <name>, после чего используйте ◀ или ▶, чтобы выбрать Options: Cheat Codes. Нажмите ⊗, а затем введите любой из нижеприведенных кодов, соблюдая строчные и заглавные буквы:
rimbuk или pennyThug – получить доступ ко всем трассам и авто в режиме Arcade;
theCollector или nimbuk – получить доступ ко всем авто в режиме Arcade;
Globetrotter – получить доступ ко всем трассам в режиме Arcade;
carcrobatics – улучшенное управление в воздухе;
immortal – пушки, ракеты, нитро-ускоритель, никаких повреждений;
savethekids – получить пушки и ракеты;
greenLantern – получить неограниченный запас нитро;
gladiator – отключить режим повреждений;
dextran – получить доступ ко всем режимам.

[PC]: RISE OF NATIONS

Во время игры нажмите [ENTER] и вводите коды для активации соответствующих читов:
cheat pause <0 или 1> – поставить игру на паузу;
cheat ai <on, off или debug> – установить поведение AI;
cheat diff <0-5> – установить уровень сложности;
cheat achieve – отобразить все достижения;
cheat ally <название> – создать альянс с нацией;
cheat peace <название> – установить мир с нацией;
cheat war <название> – объявить войну нации;
cheat defeat <название> – поражение указанной нации;
cheat victory <название> – победа указанной нации;
cheat resource all+1000 – прибавить 1000 ед. ко всем видам ресурсов;
cheat age <число><название> – сменить год для нации;
cheat finish – закончить строительство указанного здания;
cheat reveal <on или off> – отобразить всю карту.



[PC]: ОПУСТОШЕНИЕ (DEVASTATION)



Во время игры нажмите клавишу TAB, чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
dopefish – режим Бога, все оружие;
god – неуязвимость;
allammo – получить по 999 ед. всех боеприпасов;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – вернуться в нормальный режим передвижения;
sptravel <название карты> – загрузить указанный уровень;
postal – получить все оружие и предметы;
bigheads – режим больших голов;
midgets – режим карликов;
horseheads – лошадиные головы у противников;
pigheads – головы свиней у противников;
ratheads – головы крыс у противников;
heads orwell – противники с головами разных животных.

READER'S HINTS

[PC]: DEVASTATION

Тип: хинт
Автор: Щеголев Александр
(gamers@peterstar.ru)

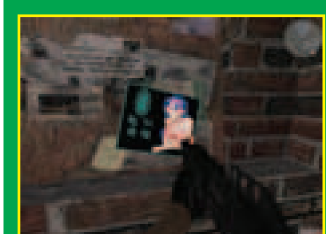
1. Очень грязный монитор



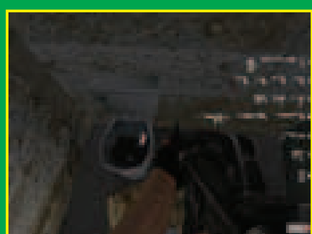
Вам необходимо попасть на уровень под названием «Скала». Не утруждайте себя прохождением игры, а просто вызовите консоль и введите код sptravel SPOM4-TheRock.dvs. Выйдите из тюремного блока и загляните в здание неподалеку. Отыщите в коридоре комнату с левой стороны. В помещении находится компьютер, кроме того, повсюду разбросаны бутылки, и на столе стоит пепельница. Перепрыгните на другую сторону и взгляните на экран монитора. Шокированы? Ничего особенного. Перед нами вполне обычный случай: охранник пристрастился к прелестям Интернета.

2. Голубые волосы – признак аниме

В самом начале второй главы отыщите школьный автобус, который переделан в интернет-кафе. Рядом стоит доска объявлений с крайне любопытной картинкой. Заинтригованы? Результат представлен на скриншоте.



3. Приключения в сортире



Не уходите далеко с предыдущего уровня. После безудержных перестрелок в одном из зданий вы попадете в комнату, которая разделена занавеской. Чем-то напоминает душевую, не находите? Так вот, вы наткнетесь на унитаз, в котором лежит граната! Кто ее туда кинул? Или даже кто ее там забыл? Только не следует стоять на месте и долго размышлять. Вдруг граната взорвется? Сами понимаете, в какую забавную ситуацию попадете...

4. He got game

Этот трюк выполняется на любом уровне игре, где можно отыскать баскетбольное кольцо. Первым делом подберите мяч, нажав правую кнопку мыши (по умолчанию). Позаботьтесь о том, чтобы у вас ничего не было в руках. Затем хорошенько прицельтесь и забросьте мяч в кор-



READER'S HINTS

зину, нажав всю ту же правую кнопку мыши. Поиграем?

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Тип: хинт
Авторы: Monsters
(stas_k@mail.esoo.ru)

1. Sam got game, too

В шестой миссии, которая называется Kalinatek, есть одно интересное местечко. Как до него добраться? Высунуться из окна и по тросу проберитесь на крышу соседнего здания. Разбейте стекло и спрыгните вниз, как того требует миссия. На шум прибежит охранник. Расправьтесь с неприятелем и заберите рюкзак, в котором хранится код. Откройте двойные двери, и вы увидите металлоискатели. Ни в коем случае не бегите вперед. Откройте дверь справа, воспользовавшись кодом из ранца. Вы на месте. Обратите внимание, что у стола лежат мячи, которые можно бросать в корзину. Правда, никто не запрещает вам развлекаться с банками из-под пива.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS



GTA: Vice City – проект настолько многогранный, что даже самый увесистый спецвыпуск вряд ли сможет осветить все до последнего нюансы игры. В следующем номере «СИ» мы уделим необходимое внимание творению Rockstar в рубрике «ТАКТИКА», а сейчас же с удовольствием порадуем вас некоторыми забавными секретами.

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

1. Совпадение?

В одной из миссий вам предстоит убрать Маркуса Хаммонда. К сведению, имя главного героя The Getaway – Mark Hammond. Без комментариев. Кстати, если будете внимательными, то помянете добрым словом еще и персонажа из серии Driver. Интересно, как восприняли эти откровенные наезды создатели небезызвестных проектов?

2. Пасхальное яйцо

Знаете, как отыскать в игре пасхальное яйцо? Большое, шоколадное, с надписью Happy Easter! и, главное, без кавычек. Следуйте к вертолетной площадке, которая расположена на здании VCN (Vice City News). Все, что необходимо, – перепрыгнуть в соседнее строение.

3. Матрица?

В игре вы можете встретить аркадные автоматы Degenatron, которые, к сожалению, не функционируют. Загляните на специально созданный сайт http://www.Degenatron.com, где можно отыскать три Flash-игры, стилизованные под творения 80-х. Но это еще не все. По радио вы можете услышать некоторые номера телефонов, которые работают в реальной жизни. Создатели, видимо, не были сильно ограничены бюджетом. Звоните только на свой страх и риск:
1-866-9-Save-Me – пастор Ричардс;
1-866-9-Bury-Me – ритуальное агентство.

4. Это нашел не я!

Разработчики совершенно точно забыли об одной вещи! Отыщите старушку в желтой бандане на голове, присядьте и выстрелите в нее из снайперской винтовки, после чего, прости меня, Господи, загляните ей под юбку. Догадываетесь, что забыли разработчики?

5. Темы мафиози

Дом Томми Верчетти – практически точная копия особняка из кинофильма «Лицо со шрамом». Такие же лестницы, офис на верхнем этаже и роскошная тигровая шкура в качестве ковра. Если вы наберете больше трех звездочек, копы начнут преследовать вас на Cheetah. Заметьте, что одна тачка – белая, а вторая – черная. Очень напоминает главных героев телевизионного сериала «Полиция Майами. Отдел нравов».

6. Тщеславие Rockstar

На Starfish Island у одного из особняков расположен бассейн, который выполнен в форме логотипа Rockstar (R и звезда). Отыщите вертолет и покружите над островом – найти не сложно. Кроме того, в одном из закоулков в Little Havana на стенах красуется граффити Rockstar, а на пляже валяются разрисованные полотенца. И, наконец, что очень мило, ночью на небе можно увидеть созвездие, так же напоминающие логотип Rockstar. Ваши наблюдения?

7. С видом на океан

Если вы поднимитесь в свой номер в гостинице Ocean Beach, заметите на стене любопытный постер. Ага, на картинке изображен именно он.
После того, как выполните миссию The Job, у вас на кровати появится мешок с деньгами. Приглядитесь внимательно – вы увидите купюры различного достоинства: 10 долларов, 20, 50, 100, 1 и даже 2!

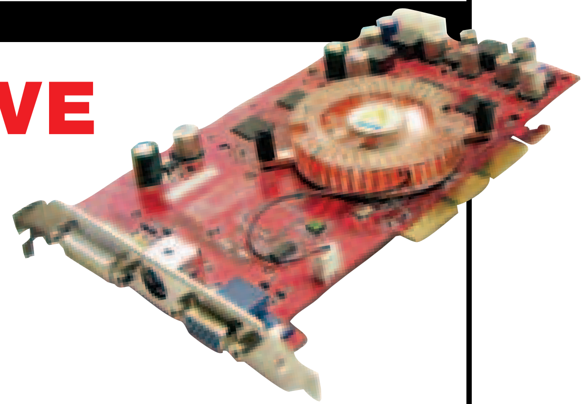
8. Ой, мороз, мороз...

В начальном видеоролике Сонни Форелли разговаривает со своими дружками, и камера показывает морозильник. Внутри сидит парень, который, судя по всему, чем-то провинился. Излюбленная пытка итальянской мафии? На днях смотрел приятную комедию «Голубоглазый Микки» с Хью Грантом – не поверите, точно такая же история.
Но это, конечно, еще далеко не все. В GTA: Vice City, к примеру, можно встретить персонажей, хорошо всем знакомых по GTA3. В одном из следующих выпусков рубрики в обязательном порядке расскажем об остальных секретах. Луна, кстати, по-прежнему реагирует на выстрелы. Развлекайтесь!

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!


ВАРЯГИ
«Сокрушу наглость гордыни вашей, и будет тщетной сила ваша, убьет вас захожий меч, и будет земля ваша пуста, и дворы ваши будут пусты.»
– «Повесть временных лет»
1С
snowball.ru
технологии творчества
paradox
entertainment

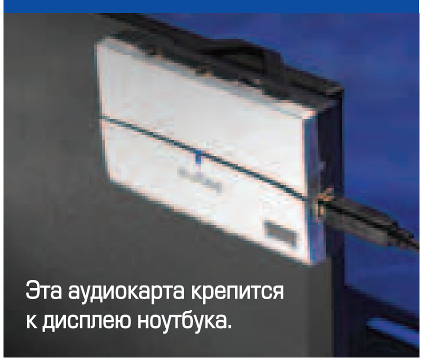
НОВИНКИ ОТ CREATIVE



Компания Creative выпустила три новых видеокарты на основе чипа GEFORCE FX.
Новая линейка 3D Blaster 5 FX предназначена для разнообразной аудитории. В нее входят как самые недорогие карты для апгрейда относительно старых машин, так и ускорители для high-end-компьютеров, рассчитанных на самые современные игры. Этот модельный ряд, по словам компании, «превращает компьютер в домашний кинотеатр и устанавливает новые стандарты технического совершенства, функциональности и качества изображения». Первую позицию в серии занимает карта 3D Blaster 5 FX 5600 Ultra, которая создана для новейших систем. Тактовая частота процессора 350 МГц; карта оснащена 128 Мбайт памяти, работающей на частоте 700 МГц и RAMDAC 400МГц. Имеется полная поддержка DirectX 9.0, AGP 8X.
Следующая (средняя) модель, 3D Blaster 5 FX 5200 Ultra, является оптимальным решением по соотношению цены и качества и предназначена для мощных систем, на которых используются требовательные к ускорителю программы и игры. Карта имеет более низкую частоту процессора (325 МГц). На ней также установлено 128 Мбайт памяти, плата поддерживает 128-битный цвет и работает с AGP 8X и DirectX 9.0.
И, наконец, младшая модель серии – 3D Blaster 5 FX 5200. По заявлению Creative, эта плата предназначена для модернизации недорогих систем. Частота процессора снижена еще больше (до 250 МГц), а объем памяти сокращен до 64 Мбайт. Как и предыдущие модели ряда, ускоритель поддерживает 128-битный цвет, DirectX 9.0 и AGP 8X. Ориентировочная цена видеокарты Creative 3D Blaster 5 FX 5600 Ultra $248, Creative 3D Blaster 5 FX 5200 Ultra $193, Creative 3D Blaster 5 FX 5200 $93.

И СНОВА CREATIVE

Компания объявила о выходе новой версии Sound Blaster – внешней звуковой карты Sound Blaster MP3+, предназначенной прежде всего для пользователей портативных компьютеров. Двухканальная (стерео) новинка имеет небольшие размеры и обеспечивает приличное звучание: 16 бит 48 КГц. Карта снабжена всеми необходимыми аналоговыми и цифровыми входами/выходами (вход для микрофона, разъем для подключения наушников). В комплект поставки включены ПО Creative Media Source, программа для создания MP3, записи и работы с музыкальными библиотеками. Новинка подключается (и, судя по всему, питается) через USB-интерфейс. Ориентировочная цена Sound Blaster MP3+ $44.



Эта аудиокарта крепится к дисплею ноутбука.

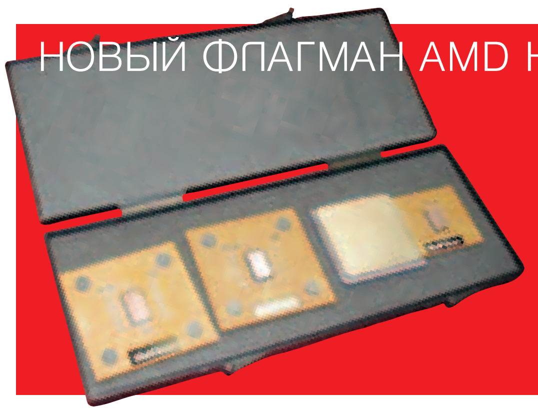
МОНИТОРЫ HYUNDAI IMAGEQUEST БУДУТ ПРОИЗВОДИТЬСЯ В РОССИИ



Hong Ki Kim, президент Hyundai imageQuest Co., Ltd.

Hyundai ImageQuest запускает в нашей стране линию по сборке мониторов из зарубежных комплектующих. Это позволит Hyundai ImageQuest сделать мониторы более доступными для пользователей по цене. Будут организованы склады с запасными деталями, что улучшит сервис и ускорит процесс ремонта мониторов. Компания Hyundai ImageQuest делает упор на LCD-мониторы и плоские телевизоры, а также на поддержание высокого качества продукции.

НОВЫЙ ФЛАГМАН AMD НА ЯДРЕ BARTON



За день до презентации новых процессоров от Intel компания AMD представила свою новинку – Athlon XP 3200+ на ядре Barton 400 МГц FSB. По заявлениям производителя, новый CPU является одним из самых мощных на сегодняшний день процессоров для ПК. Судя по результатам предоставленных прессе тестов, AMD Athlon XP 3200+ составит серьезную конкуренцию Intel Pentium 4 3.2 ГГц.

РАСШИРЕНИЕ ЛИНЕЙКИ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

21 мая в Москве компания Intel представила три новых процессора семейства Pentium 4: P4 2.80C, P4 2.60C и P4 2.40C ГГц (с поддержкой технологии Hyper-Threading) и три предназначенных для них чипсета: Intel 865G, Intel 865PE и Intel 865P. Набор микросхем 865P является младшей моделью и не имеет поддержки FSB 800 МГц. Суть технологии Hyper-Threading заключается в разделении одного физического процессора на два логических, благодаря чему можно добиться прироста производительности.

ПРОЕКТОР ДЛЯ ДОМА

Хорошо зарекомендовавшая себя и известная на российском рынке SEIKO EPSON Corporation анонсировала новый мультимедиа-проектор EMP-S1. Новинка может использоваться как во время бизнес-презентаций, так и в домашних кинотеатрах. Модель совмещает в себе современный стильный дизайн, не слишком высокую для устройств такого класса цену и высокую функциональность. Компания EPSON считает, что на рынке должен появиться доступный по цене проектор для обычных пользователей, и реализовывает эту идею в модели EMP-S1. Устройство готово к работе уже через 6 секунд после включения и имеет выход на монитор и встроенный динамик. Яркость светового потока EMP-S1 вполне достаточна для любых целей и составляет 1200 ANSI люмен. Эта модель имеет функцию вертикальной коррекции трапецеидальных искажений. Объектив проецирует изображение с диагональю полтора метра с расстояния 1.8 м от экрана. Разработчики позаботились и об удобстве пользования устройством: на пульте управления находятся кнопки перелистывания слайдов и быстрого выбора одного из пяти режимов цветового воспроизведения («Динамический», «Презентация», «Театр», «Деловая встреча», sRGB). На корпусе проектора также находится контрольная панель с крупными кнопками для более удобного управления устройством. Весит новинка всего 3.2 кг, ориентировочная стоимость – $1300.

НОВЫЕ МОБИЛЬНЫЕ НОУТБУКИ SAMSUNG

Компания Samsung Electronics представила на российском рынке новые ноутбуки Samsung X10 и Samsung P20/25.

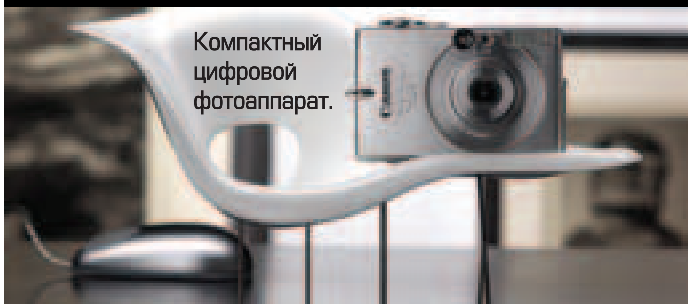
Мобильный Samsung X10, созданный на основе технологии Intel Centrino, позволяет почувствовать все преимущества настоящего высокотехнологичного ноутбука. При своих компактных размерах и минимальном весе он обеспечивает низкое потребление энергии, высочайшие технические показатели и максимально приспособлен для работы с графикой. Новинка оснащена процессором Pentium M с тактовой частотой до 1,6 ГГц, картой Wireless LAN стандарта 802.11a/b и технологией идентификации владельца по отпечатку пальца, благодаря чему данные на ПК надежно защищены.

В ноутбуках серии P20/25 также используются последние технические достижения, такие, как мобильный процессор P4-M, идентификация пользователя по отпечатку пальца, беспроводная сеть (802.11b) и Bluetooth. В моделях серии P25 большой 15-дюймовый дисплей в сочетании с новейшим графическим адаптером ATI Mobility Radeon 9000 с помощью технологии Microsoft DirectX 8.1 поддерживает работу с компьютерной графикой высочайшего уровня.

Эти модели уже продаются в московских магазинах, а в Санкт-Петербурге появятся в начале лета.



ПОПОЛНЕНИЕ В ЛИНЕЙКЕ ЦИФРОВЫХ КАМЕР CANON



Компактный цифровой фотоаппарат.

Компания Canon начала выпуск новой цифровой камеры из серии Digital IXUS – Digital IXUS 400. Это самый малогабаритный четырехмегапиксельный фотоаппарат во всей линейке, оснащенный современным процессором Canon DIGIC. Модель имеет трехкратный зум-объектив, систему интеллектуальной автофокусировки AiAF по 9-ти зонам (данная технология предназначена для автоматического распознавания объекта в пределах широкой зоны кадра). Корпус выполнен из нержавеющей стали с металлокерамической отделкой Super Hard Cerabrite. В камере установлен затвор с выдержками от 15-1/2000 с, а скорость съемки в режиме стоп-кадров составляет 2.5 кадра в секунду. Эта модель умеет записывать видеоклипы со звуком продолжительностью до 3 минут.

Камера питается от литиево-ионного аккумулятора NB-1LH, обеспечивающего съемку до 420 кадров. В комплекте также поставляется зарядное устройство, шнур USB, аудио\видеокабель, флеш-карта памяти (CompactFlash) объемом 32 Мбайт и разнообразное программное обеспечение как для Windows, так и для Mac.

РАЗЪЯСНЯЕМ:

ПРОБЛЕМЫ С PAL-ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ НЕКОТОРЫХ NTSC-ИГР

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Не секрет, что в Америке и Японии выходит очень много интересных видеоигр. Однако все они рассчитаны на приставки с NTSC-стандартом. До Европы заморские релизы, как правило, добираются не скоро, но это еще половина беды. Среди игроков уже давно бытует мнение, что игры, переведенные в PAL с NTSC, начинают притормаживать. Есть и другие неприятные симптомы подобных европейских версий: черные края, сплюснутое изображение, рывки при движении объектов. Попробуем разобраться, как это получается, кто виноват, а главное – есть ли выход из положения?

Чтобы понять причину проблемы, нужно сначала освоить теорию, объясняющую, как создается изображение. Для этого мы кратко расскажем о принципах работы ЭЛТ, способах кодирования видеосигнала и некоторых других технических тонкостях.

ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОСИГНАЛ?

С таким сигналом любое видеоустройство передает телевизору информацию о координатах и цвете точки, формируемой на экране лучом в определенный момент времени. Игровая видеоприставка подключается к телевизору посредством кабеля. Для успешной работы необходимо, чтобы эти устройства друг друга понимали, то есть их видеосигнал должен соответствовать единому стандарту.

КАК СОЗДАЕТСЯ ТЕЛЕВИЗИОННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ?

Даже современные жидкокристаллические и плазменные телевизоры имеют обычный низкочастотный видеовход (Video IN). Видеосигнал построен с учетом принципа работы обычной электронно-лучевой трубки. ЖК- и плазменные панели функционируют совсем по-другому, но для совместимости эмулируют поведение ЭЛТ.

В ЭЛТ имеется три «пушки» или электронных прожектора, каждый из которых генерирует электронный пучок, отвечающий за один из базовых цветов: зеленый, синий или красный (Read, Green, Blue. Сокращенно – RGB). При попадании электронов на люминофор, которым покрыта внутренняя сторона телеэкрана, появляются три цветовых пятнышка определенной яркости, но из-за малых размеров они сливаются в одну цветовую точку. Смешивая зеленый, синий и красный цвета, можно получить любую другую краску. Получается, что в видеосигнале должно быть закодировано соотношение интенсивности этих трех пучков, в итоге создающее нужный оттенок точки на экране.

Как уже говорилось, жидкокристаллические и плазменные панели работают иначе, но адаптированы к старым стандартам. У этих устройств также есть три разноцветных RGB-элемента, формирующие цвет. В LCD – это разноцветные жидкокристаллические поляризационные фильтры, а в плазменной панели – газоразрядные ячейки. К ним удобнее обращаться не с помощью развертки видеосигнала, а формируя цифровой адрес ячейки.

При любом перекодировании качество цветопередачи ухудшается, поэтому существуют видеоинтерфейсы, в которых разные «компоненты цвета» передаются по отдельным проводам. Такие интерфейсы давно взяты на вооружение в компьютерных системах (D-SUB) и дорогой видеоаппаратуре (компонентный и RGB входы). Более распространенный интерфейс S-video разделяет сигналы яркости и цветового соотношения. Но по качеству итогового изображения серьезно проигрывает компонентному подключению. Кстати, видеоприставки также поддерживают прогрессивные методы подключения, и любая из них может значительно улучшить выдаваемую картинку. Остается лишь купить соответствующий шнур и проверить наличие нужного входа у телевизора.

Мы рассмотрели схему генерирования одной цветной точки; из их множества выстраивается изображение, которое мы привыкли видеть. Для этого электронный пучок слева направо пробегает по экрану, высвечивая в каждом его месте точку определенного цвета. Точки складываются в строки, а те в свою очередь – в цельную картину. Человеческий глаз достаточно инертен и не успевает отследить эти перемещения, поэтому зрителю виден не один бегущий зайчик, а законченный образ. Видеосигнал должен быть синхронизован, обусловливая скорость пробега лучом одной строки и всего экрана, а также количество строк в кадре. Именно это и определяет строчную и кадровую развертку. На компьютерном языке это называется «разрешение экрана монитора в точках» и «частота его обновления в герцах».

Сигнал, содержащий информацию о цвете и синхронизации, называется низкочастотным видеосигналом, а интерфейс телевизора – низкочастотным видеовходом. Через такой вход к телевизору обычно и подключают видеотехнику.

Для организации телевещания низкочастотный видеосигнал дополняется высокочастотным. Высокая частота нужна только для того, чтобы «перенести» сигнал на большие расстояния, так как волны такой частоты обладают свойством хорошо распространяться в пространстве. Переключая каналы ТВ-тюнера, мы выбираем нужную несущую частоту. ТВ-тюнер отделяет от высокочастотного (RF) сигнала низкочастотный и передает его на экран.

Развитие видеотехники и приставок напрямую зависит от эволюции телевизоров. Стандарты NTSC и PAL разработаны прежде всего под эфирное вещание, именно поэтому телеприемники имеют такие скромные характеристики по передаче цвета, маленькое разрешение и частоту развертки. Однако появляются LCD-телевизоры, основанные на других принципах работы, например, обычный 15-дюймовый LCD-телевизор SAM-

ВИНА ЛОКАЛИЗАТОРОВ?

Игра может тормозить по массе причин, даже в оригинальной NTSC-версии. Поэтому если ваша PAL-локализация игры тормозит, не обязательно дело в плохой совместимости NTSC/PAL. Не спешите валить все на PAL-версию, прежде сравните с оригиналом, почитайте обзоры NTSC-игры.

VIRTUA FIGHTER 4



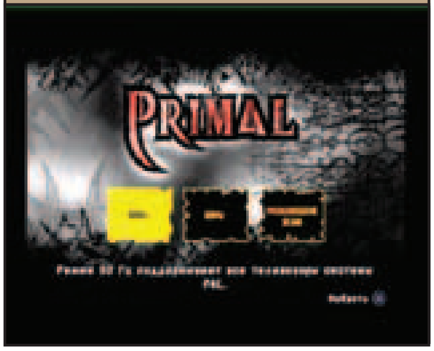


Деформация картинки особенно заметна по сплюснутому шарику в верхнем левом углу экрана.



РАЗЪЯСНЯЕМ: ПРОБЛЕМЫ С PAL-ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ НЕКОТОРЫХ NTSC-ИГР

PRIMAL



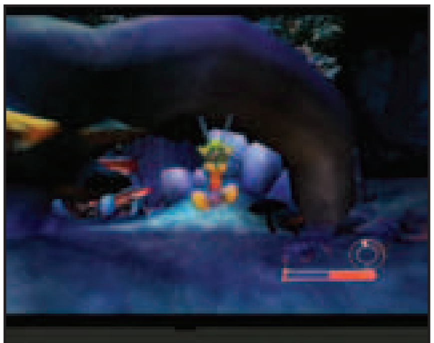


Установив частоту 50 Гц, вы сможете лицезреть слегка располневшую Джен. Это, знаете ли, на любителя.

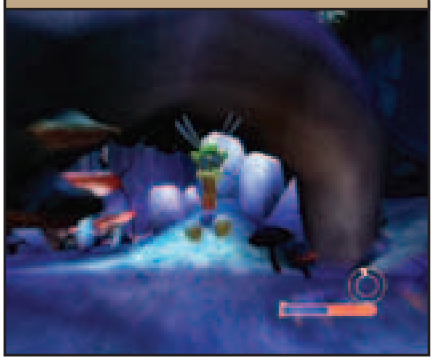


RAYMAN 3





Установив частоту 50 Гц, вы сможете лицезреть слегка располневшего Рэймена. Это уж точно на любителя!



SUNG LW-15E23CR комплектуется RGB-входом. Все современные приставки имеют RGB-выход, это значит, что в ближайшее время видеоизображение будет сильно улучшено.

ЧТО ТАКОЕ NTSC?

National Television System Color – национальная система цветного телевидения. В этом стандарте телевещание ведется в Америке, Японии, Южной Корее и Тайване. Система принята на вооружение в далеком 1953 году. У нее есть недостаток: во время искажений в радиоканале яркость начинает пагубно влиять на цвет, поэтому на экране человеческая кожа может отображаться красноватой, а тени зеленоватыми. При прямом соединении приставки с телевизором через низкочастотный видеокабель искажения незначительны. Частота обновления составляет 60 Гц. Сначала отображаются четные строки кадра, а потом нечетные. И поскольку кадр разделен на два полукадра, реально демонстрируется всего 30 кадров в секунду, в каждом из которых 480 строк.

ЧТО ТАКОЕ PAL?

Phase Alternation Line – фазовое чередование строк. Стандарт охватывает Западную Европу, Азию, Африку, Австралию. Название стандарта говорит о придуманном фирмой Telefunken в 1963 году способе избежания цветовых искажений в радиоканале. Кадр так же, как у NTSC, создается в два приема. Только частота мерцания экрана составляет 50 Гц. При этом телевизор показывает лишь 25 полных кадров в секунду. Зато в каждом кадре имеется 576 строк, то есть разрешение PAL-картинки больше, чем NTSC.

ПОЧЕМУ ИГРЫ СТАНДАРТА PAL МЕДЛЕННЕЕ NTSC-СОБРАТЬЕВ?

Итак, в системе NTSC отображается 30 кадров в секунду, а в PAL – только 25. Но как же это влияет на скорость игры? Ведь всем известно, что человеческий глаз не различает больше 24-х кадров в секунду. Однако также известно, что для комфортной работы за CRT-монитором требуется частота

РАЗЪЯСНЯЕМ: ПРОБЛЕМЫ С PAL-ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ НЕКОТОРЫХ NTSC-ИГР

FINAL FANTASY X





Многие европейские геймеры даже не подозревают, что в оригинале у Лулу далеко не такая массивная челюсть...

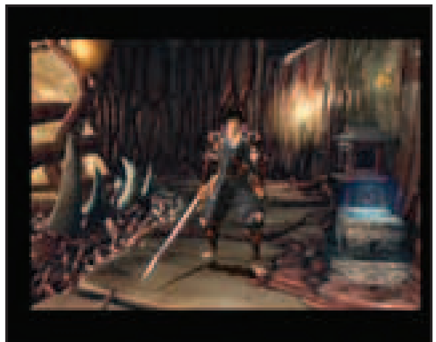
...да и Тидус вовсе не коротышка. И бегает в американской и японской версиях заметно шустрее.





ONIMUSHA 2





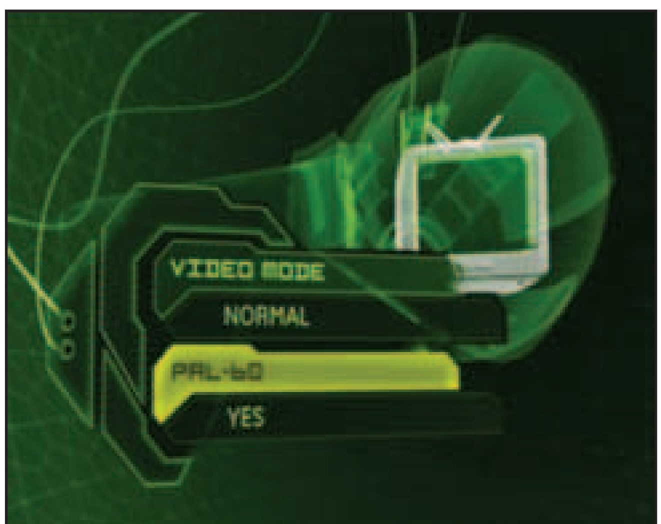
Onimusha 2 пострадала не так сильно, как FFX. Хотя стройный двухметровый Дзюбэй в NTSC–версии смотрится круче.



мерцания 80-120 Гц. В чем же дело? «24-герцевый» глаз «видит 100 Гц»? Противоречия исчезают, если вспомнить, что такое стробоскопический эффект. Помашите рукой или карандашом перед телевизором или монитором на базе электронно-лучевой трубки. Вместо привычного плавного движения во время взмаха, вы заметите рывки, дискретность. Дело в том, что за один ваш взмах экран телевизора вспыхнет раза четыре, и эта вспышка высветит только четыре фиксированные положения карандаша в пространстве. Стробоскоп используется на дискотеках: благодаря мерцающей лампе кажется, что танцующие люди двигаются рывками. Когда мы сидим за монитором, то постоянно двигаем головой и глазами, из-за чего у краев экрана появляется мерцание, заметное боковым зрением.

Почему же мы не наблюдаем эффект стробоскопа во время просмотра кинофильма на экране телевизора при частоте в 50-60 Гц, когда показывают быстро перемещающиеся объекты? Чтобы ответить на этот вопрос, надо понимать принцип работы видео- или телекамеры. У любой камеры есть специальная выдержка – это означает, что быстрое движение просто смазывается и поэтому рыв-





В отличие от PlayStation 2, Xbox позволяет настроить характеристики видеосигнала аппаратно.

РАЗЪЯСНЯЕМ: ПРОБЛЕМЫ С PAL-ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ НЕКОТОРЫХ NTSC-ИГР





Перед тем как включать 60 Гц–режим, стоит удостовериться, поддерживает ли его ваш телевизор.

ков не видно. Если вы поэкспериментируете с воспроизведением какого-либо фильма в покадровом режиме, то выясните, что практически любое движение – смазанное! А как же мультфильмы? Их ведь рисуют по кадрам! Потому-то движения в мультфильмах выглядят так неестественно: они либо чересчур равномерны, либо отрывисты. Дабы избавиться от этого, художник специально смазывает часть кадра.

Переходим собственно к играм. Мы не видели ни одной игры, в которой не присутствовал бы эффект стробоскопа. Например, когда вы резко поворачиваетесь, играя в какой-нибудь шутер, панорама вокруг вас меняется рывком. В этой ситуации при воспроизведении 30 кадров в секунду любое действие будет выглядеть более плавным, чем при 25, то есть NTSC и правда чуть быстрее PAL. В некоторых публикациях приводятся цифры 20% или 10%. Несложно посчитать, что на самом деле PAL медленнее NTSC на 16.6%.

Мы говорили про «традиционный» PAL, однако некоторые современные телевизоры и приставки способны работать с шестидесятигерцевым вариантом этого стандарта, совмещая в себе преимущества в скорости и разрешении картинки. Правда, телевизор должен быть мультисистемным, то есть поддерживать как PAL, так и NTSC.

Пока для борьбы с рывками все стараются повысить частоту кадров, особенно в этом преуспели конструкторы персональных компьютеров. Флагманские системы ПК на базе самых современных процессоров и видеоадаптеров способны выдать 120 fps на стадвадцатигерцевом мониторе, если, конечно, игра поддерживает такой режим. Человеческий глаз, естественно, редуцирует высокотехнологичные 120 кадров в секунду до привычных 24-х, а пользователь увидит комфортную смазанность. Удивительно, почему производители программ не додумались использовать алгоритмы, смазывающие движения в играх? Конечно, есть игры с элементами таких алгоритмов, однако эффект стробоскопа так или иначе заметен в любой игре. Мы считаем, что в играх с такой схемой отличия в скорости PAL и NTSC были бы незаметны так же, как они неуловимы в фильмах!

ЧТО ПРОИСХОДИТ ПРИ ПЕРЕНОСЕ NTSC-ИГР НА PAL-ПЛАТФОРМЫ?

С проблемой несовместимости стандартов сталкиваются многие пользователи во всем мире. Одни и те же симптомы наблюдаются при попытках соединить видеокамеру, телевизор, игровую приставку, видеомагнитофон, DVD-плеер, компьютерный ТВ-тюнер, карту видеозахвата различных стандартов. Чтобы понять, в чем кроется причина подобных проблем, нужно ответить на вопрос: «что необходимо сделать, чтобы перевести NTSC в PAL?»

❶ В NTSC и PAL по-разному кодируются цвета. Поэтому, прежде всего, придется их конвертировать. С этой проблемой справляется сама приставка и от программистов европейской локализации игры не требуется каких-то специальных усилий.

❷ Телевизоры стандарта PAL имеют 576 строк, а NTSC – всего 480. Чтобы перекодировать в PAL игровую анимацию, программистам нужны исходные ролики в компьютерном формате, требуется много часов машинного времени и человеческого труда. PAL-версии некоторых игр (Tekken 3, Resident Evil, Gran Turismo, Final Fantasy X, Onimusha), видимо, были сделаны в спешке, а потому имеют широкие черные полосы сверху и снизу экрана, в результате картинка сжата по высоте. То есть мы видим на 576-строчном PAL-телевизоре маленькую NTSC-картинку из 480 строк. Иногда чтобы поменять количество строк, приходится серьезно переделывать всю игру.

❸ Стандарты диктуют разную частоту развертки: в PAL – 50 Гц, NTSC – 60 Гц. Если разработчики PAL-версии не поленились и конвертировали всю анимацию с исходников, то игра будет просто идти чуть медленнее. Только потому, что 50 Гц меньше 60-ти. Однако на мультисистемном телевизоре можно избежать потерь в скорости за счет перехода на PAL 60Гц. Тут уже все зависит от того, поддерживает ли игра (и сама приставка) этот стандарт.

Программисты могут и схалтурить, выбрасывая каждую секунду из NTSC-сигнала по пять кадров, чтобы получить PAL'овские 25. Естественно, это приведет к появлению рывков, и режим PAL 60 Гц вас, скорее всего, не спасет. ■

ВЫВОДЫ

Если, играя в европейскую PAL-локализацию NTSC-игры, вы увидите широкую черную рамку, окаймляющую изображение или неприятные рывки, то знайте, что это плод обычного разгильдяйства, вызванного спешкой с выпуском игры или недостатком в финансировании команды перевода. При обратном переносе (с NTSC на PAL) также могут возникать похожие проблемы. Сами стандарты тут не виноваты, напротив, инженеры изо всех сил стараются делать телевизоры и приставки мультисистемными, одинаково хорошо работающими с любыми стандартами. Пример тому – упомянутый PAL 60 Гц, решающий часть трудностей. Кстати, если игра разрабатывается одновременно под оба стандарта, то таких проблем можно избежать. Благодаря совместным усилиям программистов и инженеров, в последнее время количество проблем с локализациями PAL/NTSC уменьшилось.

Перед многими игроками стоит дилемма: приставку какого стандарта покупать? Отвечаем: все зависит от ваших пристрастий к определенным играм и их разработчикам, выбор приставки вас не спасет.

COMPANY LOOKBACK



SNK (1978 – 2001)

КОМПАНИЯ SNK – ИЗВЕСТНАЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ БЛАГОДАРЯ ДОРОГУЩЕЙ NEO-GEO И ИГРАМ ДЛЯ НЕЕ – БЫЛА ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПЛОДОВИТЫХ ДЕВЕЛОПЕРСКИХ КОНТОР В МИРЕ. ЧТО НЕ ПОМЕШАЛО ЕЙ БУКВАЛЬНО ЗА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ПОТЕРЯТЬ ЛИДИРУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ И ДОКАТИТЬСЯ ДО БАНКРОТСТВА. ЧТО ЖЕ ПОШЛО НЕ ТАК?

Все началось летом 1978 года, 22 июля – если быть точным. Индустрия игровых автоматов в Японии стремительно развивалась, и компании-разработчики, создававшие первые игры, пожинали плоды своих усилий. SNK (известная в то время как Shin Nihon Kikaku) была одной из таких компаний. Свои первые два тайтла для игровых автоматов SNK выпустила в 1979: Ozma Wars (клон Space Invaders) и гонку Safari Rally. Игрушки очень простенькие как по замыслу, так и по техническому исполнению, но именно с них началась 23-летняя история SNK. Компания создавала проекты для игровых автоматов в течение всей первой половины восьмидесятых, однако лишь немногим из них удалось привлечь к себе такое же внимание, какого удостаивались продукты конкурентов. И все же в тот период из-под пера SNK вышло несколько игр, о которых многие фанаты помнят до сих пор. Самый яркий пример – Lasso, появившаяся на свет в 1982 году. Задачей играющего было ловить животных с помощью лассо (нечто подобное предлагалось в Jambo! Safari, выпущенной Sega в 1999 году). Однако времена для SNK были не лучшие. Хотя в большей мере это связано скорее с состоянием игровой индустрии, нежели с неспособностью компании делать по-настоящему качественные проекты. Крах индустрии в 1983-1984 годах заставил разработчиков планировать дальнейшие действия с величайшей осторожностью. Однако уже к 1985 году положение вещей начало постепенно исправляться благодаря росту популярности Nintendo Entertainment System. SNK перешла на NES в 1986 году. Вообще, 1986-й стал для компании периодом возрождения. Она сменила название с Shin Nihon Kikaku на SNK Electronics Corporation и открыла офис в Калифорнии для работы с американским и европейским рынками NES. В этом же году компания выпустила два своих самых успешных проекта для игровых автоматов: Ikari Warriors и Victory Road – два незамысловатых шутера с крутыми вояками в главных ролях. После этого к SNK наконец-то пришло долгожданное признание. В течение следующих

1978

Shin Nihon Kikaku основана бывшим чемпионом Японии по боксу Экити Кавасаки. Маленькая компания с очень небольшим капиталом занимается созданием игр для игровых автоматов, а также производством игральных автоматов «пачинко», хотя до запуска ее первых проектов остается еще год.

1979



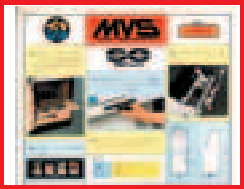
Компания выпускает свои первые игры для игровых автоматов – гонку Safari Rally и Ozma Wars, клон Space Invaders. Ни одна из них не отличается оригинальностью либо технической привлекательностью. Но, несмотря на многочисленные недостатки, они ознаменовали начало деятельности SNK.

1986



Shin Nihon Kikaku официально переименована в SNK Electronics Corporation. Компания выпускает Victory Road и Ikari Warriors, которые становятся невероятно популярными. Тогда же SNK открывает офис в США и подписывает соглашение о переводе своих игр с аркадных автоматов на NES.

1989

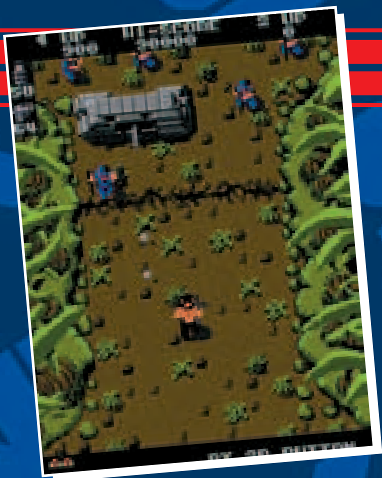


SNK выпускает аркадную систему Neo-Geo Multiple Video System (MVS). Мощь этого 16-битного чипсета позволяет выводить на экран действительно впечатляющую картинку. Устройство также имеет слот для карты памяти, что позволяет пользователям сохранять результаты и таблицы рекордов в играх.

1990



SNK выпускает домашнюю версию Neo-Geo MVS, названную Neo-Geo Arcade Entertainment System (AES). Карта памяти MVS позволяет обмениваться информацией между аркадной и домашней системами. К сожалению, огромный объем памяти на каждой карточке сказался на их цене – 200 фунтов.



Ikari Warriors (игровые автоматы, 1986). В этом популярном шутере, рассчитанном на двоих, можно было даже ездить на танках. Игра также вышла на NES.

нескольких лет компания выпустила довольно много тайтлов, ставших классикой.

Народная любовь и улучшившееся финансовое состояние вдохновили SNK пойти на рисковый шаг, который должен был принести ей почетное место в истории. Отлично зная рынок игровых автоматов, компания начала производство своей собственной аркадной графической технологии, названной Neo-Geo Multi Video System (Neo-Geo MVS), вышедшей в 1989 году. Это мощное 16-битное устройство использовало картриджи, как и любая домашняя консоль, и подключалось к любому JAMMA-совместимому игровому автомату (JAMMA – Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association). В отличие от продукции конкурентов, Neo-Geo MVS имела несколько слотов для картриджей, так что в одном автомате могло быть сразу несколько игр. Именно для Neo-Geo SNK создала такие хиты, как Fatal Fury, King of Fighters, Metal Slug и Samurai Shodown.

SNK была довольна своей долей на рынке игровых автоматов и в то же время знала, какие баснословные прибыли получала Nintendo с NES. Посему было принято решение сделать собственную домашнюю систему на основе технологии Neo-Geo. В 1990 году Neo-Geo AES (Arcade Entertainment System) поступила в продажу по цене в 380 фунтов. Учитывая, что игры для нее стоили в среднем по 200 фунтов, неудивительно, что круг поклонников системы был весьма ограничен. Через 4 года компания попыталась улучшить положение, выпустив новую модель консоли, использовавшую CD-ROM. На CD игры стоили порядка 40 фунтов, что, безусловно, расширило круг потенциальных покупателей системы. Однако время загрузки было невыносимо долгим (спасибо 1-скоростному CD-ROM drive), да и период для запуска новой модели был выбран крайне неудачно – как раз тогда в Японии была запущена PlayStation.

SNK стремительно теряла деньги, так что в течении следующих нескольких лет компании пришлось заняться выпуском нишевых проектов для игровых автоматов (в том числе и представителей сериалов King of Fighters и Metal Slug). В этот же период была проведена неудачная кампания по продвижению на рынок 2-скоростной CD-ROM-версии Neo-Geo CDZ. В 1997 году SNK безуспешно пыталась прорваться на рынок 3D-технологий, выпустив аркадную систему Hyper Neo-Geo 64. Затем в 1999-м компания опрометчиво решилась тягаться с Nintendo на рынке портативных игровых систем, запустив красивейшую Neo-Geo Pocket, которой, тем не менее, явно не хватало поддержки со стороны разработчиков. Тем временем долги росли с угрожающей быстротой, в результате чего многие отделения (включая весь американский сектор) пришлось закрыть. То, что осталось от SNK, было куплено в 2000 году японским производителем пачинко – Aruze.

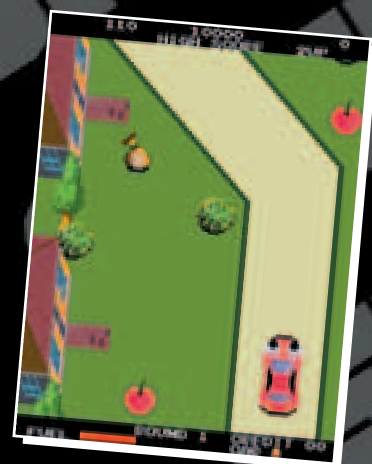


Mad Crasher (игровые автоматы, 1984). Впечатляющая гонка на футуристических мотоциклах, где нужно стрелять в соперников и перепрыгивать ямы на дороге.

Компания продолжала бороться в течение двух лет, но многочисленные провалы на консольном рынке и бесконечные разногласия между менеджерами SNK и новой материнской компанией привели к банкротству в октябре 2001 года. Несмотря на такой грустный конец истории, вся интеллектуальная собственность SNK была в последствии выкуплена японской Playmore, которая продолжает выпускать новые части сериалов King of Fighters и Metal Slug. Невероятно, но они выходят не только на PlayStation 2, Dreamcast (в Японии) и GBA, но и на Neo-Geo AES, которой уже стукнуло 13 лет! Да, есть еще порох в пороховницах SNK... ■



Crystalis (NES, 1990). Игра, напоминающая Legend of Zelda, – одно из очень немногих творений SNK, история которого не началась на игровых автоматах.



Joyful Road (игровые автоматы, 1983). Аналог Paperboy – подбирай еду и топливо, избегай чайников и бросай мусор в корзины.

1994



Выходит Neo-Geo CDZ. Графику эта консоль выводит такую же, что и Neo-Geo AES, но наличие CD-ROM'а способствует улучшению качества звука и снижению цен на игры. Более поздняя 2-скоростная версия приставки еще более привлекательна, однако даже она не способна конкурировать с PlayStation.

1997



SNK пытается следовать моде и перейти на использование 3D-графики, запустив аркадную систему Hyper Neo-Geo 64. Но технология оказывается недостаточно мощной, и программистам SNK трудно работать с 3D. Выпущено очень мало игр, и система умирает уже через несколько месяцев.

1999



В этом году SNK запускает Neo-Geo Pocket. В целом система впечатляет, но черно-белый экран кажется слегка устаревшим. Позднее выходит цветная версия приставки, но из-за почти полного отсутствия поддержки со стороны разработчиков система очень быстро сдает позиции нинтендовскому Game Boy Color.

2000



SNK испытывает финансовые трудности из-за многочисленных неудач на рынке консолей и игровых автоматов, поэтому в 2000 году ее покупает производитель пачинко – компания Aruze. Несмотря на это, состав менеджеров остается неизменным, так что SNK снова и снова наступает на одни и те же грабли.

2001



Раздираемая внутренними противоречиями SNK становится банкротом. К счастью, вся интеллектуальная собственность компании в распоряжении Playmore (она состоит из бывших сотрудников SNK), так что новые части самых популярных сериалов SNK продолжают появляться на свет.



NEO-GEO ARCADE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU (Central Processing Unit): 16-битный Motorola 68000
Скорость CPU: 12 МГц
Микропроцессор: 8-битный Zilog-80A
Скорость микропроцессора: 4 МГц
Память: Main RAM (Random Access Memory): 64 Кбайт
Video RAM: 68 Кбайт
Z80 RAM: 2 Кбайт
Разрешение: 320x240
Спрайты:
Максимальное количество спрайтов на экране: 380
Максимальный размер спрайта: 16x512 пикселей
Минимальный размер спрайта: 1x2 пикселя
Максимальное количество игровых фонов: 3
Цвет:
Всего доступно цветов: 65536
Максимальное количество цветов на экране: 4096
Звук: 4 частотных модулятора (FM) на канал, 7 внутренних цифровых каналов, три канала с программируемыми звуковыми генераторами (PSG), какнал с генератором шумов

ДЛЯ МНОГИХ ГЕЙМЕРОВ ИГРЫ 16-БИТНОЙ ЭПОХИ БЫЛИ И ОСТАЮТСЯ САМЫМИ ЛЮБИМЫМИ И ЗАПОМИНАЮЩИМИСЯ. СО ВРЕМЕН SUPER MARIO KART, STREET FIGHTER II TURBO, SONIC THE HEDGEHOG, FIFA 95 ВЕЛАСЬ КРОВОПРОЛИТНАЯ ВОЙНА МЕЖДУ NINTENDO И SEGA. ЕЕ РЕЗУЛЬТАТОМ СТАЛО РОЖДЕНИЕ ДЕСЯТКОВ ИГР, СТАВШИХ БЕССМЕРТНОЙ КЛАССИКОЙ. ОДНАКО В БИТВЕ УЧАСТВОВАЛА И ЕЩЕ ОДНА КОНСОЛЬ, ПРИЧЕМ САМАЯ МОЩНАЯ ИЗ ТРЕХ.



Означает ли увеличение объема картриджа улучшение качества игр? В случае с Samurai Shodown – да!

В начале девяностых большинство геймеров было занято спорами, кто круче – синий ежик или пузатый водопроводчик. Но это большинство. Самые же хардкорщики из хардкорщиков спорили о своем: кто из братьев Богард сильнее: Терри или Энди? Если вам эти имена ни о чем не говорят (а это возможно, если вам меньше 20 или больше 30), то вы вряд ли знакомы с Fatal Fury от SNK (да-да, это та же SNK, что и в SNK vs Capcom). По стилю этот файтинг похож на Street Fighter II. На выбор вам давалось три персонажа – не больно-то много по сравнению с каким-нибудь Tekken или Virtua Fighter, но по тем временам очень даже неплохо.

Если вы все-таки играли в Fatal Fury, то, вероятнее всего, на SNES, Mega Drive или, на худой конец, Sharp X68000 – на каждой из этих консолей входили неплохие порты игры, хотя и сильно урезанные. Если же вышесказанное вызывает у вас лишь ухмылку знатока, то вы, видимо, тот самый хардкорщик из хардкорщиков, которому плевать, кто круче – Mario или Sonic. В этом случае у вас, вполне возможно, была Neo-Geo или, по крайней мере, вы знаете о существовании такой консоли.

Neo-Geo Arcade Entertainment System (AES) была запущена в 1990 году компанией SNK, причем изначально приставку можно было только взять в аренду, в свободной продаже она появилась лишь несколько месяцев спустя. Основана она была на 16-битной Neo-Geo Multi-Video System (MVS) – системе, созданной специально для игровых автоматов годом раньше. Изначально консоль шла в комплекте с двумя четырехкнопочными джойстиками и называлась Neo-Geo Gold. Также к ней прилагались игры NAM-1975 и Baseball Stars Pro. При этом рекомендованная розничная цена заветной машинки составляла $699. Деньги, конечно, сумасшедшие, но за них вы получали самую технологически навороченную приставку того времени.

И все же если саму консоль упакованные завсегдатаи залов игровых автоматов еще могли себе позволить, с играми дело обстояло совсем иначе. Из-за невероятной сложности двухмерной графики и анимации, с которыми могло рабо-

Classic Machine

-GEO
ENTERTAINMENT SYSTEM



тать железо, объем памяти на картридже должен был быть просто астрономическим – от 46 Мбит до 700 Мбит!!! Для сравнения: Street Fighter II на SNES занимал всего 16 Мбит. Цена производства таких картриджей была сумасшедшей, поэтому игры для Neo-Geo AES стоили от $200 и выше. Нетрудно догадаться, что Neo-Geo стала популярной только среди очень небольшой (и, как правило, очень богатой) части геймеров. Даже в Европе, где консоль была официально запущена, хотя и очень плохо продвигалась SNK Europe Ltd.

Приставка продавалась в очень немногих магазинах, так как даже специализированным распространителям с трудом удавалось найти поставщиков. Поэтому никого не удивило, что SNES и Mega Drive расходились по домам в куда больших количествах, чем Neo-Geo AES. Несмотря на это, консоль от SNK стала одной из самых «долгоиграющих». Даже сейчас, спустя 13 лет со дня ее запуска, новые части самых популярных сериалов продолжают выходить! В придачу многие редкие тайтлы теперь обладают огромной ценностью для коллекционеров. Цена на них порой переваливает за $1500! Начинайте копить деньги... ■

ДА БУДЕТ СВЕТ
ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПРОЛОЖИЛИ ПУТЬ



MAGICIAN LORD

Издатель: SNK
Разработчик: Alpha Denshi

Magician Lord, будучи вполне стандартным платформером, тем не менее, продемонстрировал всем впечатляющие графические возможности новой технологии от SNK. Главный герой, волшебник Elta, должен был найти восемь книг мудрости, захваченных Az Atorse – богом разрушения. Будучи волшебником, Elta умел изменять свой облик (если собрал соответствующие power up'ы), но, даже несмотря на это, игра была чудовищно сложной. ■

BASEBALL STAR PROFESSIONAL

Издатель: SNK
Разработчик: SNK

Разработчик:
Эта игра – наследница Baseball Star, выпущенной SNK в 1989 году на NES и игровых автоматах. Baseball Star Professional отличалась от предшественницы ярким мультяшным графическим оформлением. Это был один из трех первых проектов, появившихся одновременно на аркадной системе MVS и домашней Neo-Geo AES. И хотя игру едва ли можно было отнести к категории must have, ее графическое исполнение убедило публику в возможностях консоли от SNK. ■





NAM-1975 похожа на Cabal от Red Corporation, и все же многие геймеры считают, что творение SNK лучше.

NAM-1975

Издатель: SNK
Разработчик: SNK

Сегодня NAM-1975 – признанная классика, хотя изначально игра разочаровала многих геймеров не слишком впечатляющей графикой. Однако те, у кого хватило терпения, обнаружили, что это – по-настоящему захватывающий шутер, не обделенный ни атмосферой, ни качественным саундтреком. Хотя, как и многие проекты SNK, NAM-1975 была, прямо скажем, непростой в прохождении игрой. ■

NEO-GEO

ARCADE ENTERTAINMENT SYSTEM



НА ДОЛГУЮ ПАМЯТЬ

SNK НАЧАЛА ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ПАМЯТИ РАНЬШЕ SONY

Одна из важных особенностей Neo-Geo, о которой почему-то очень часто забывают, – это наличие слота для карты памяти на передней панели приставки. Как и в случае с PlayStation (и всеми прочими консолями, вышедшими со времен гениального изобретения Sony), карты памяти использовались для хранения разнообразной информации из игр (в то время это в основном были таблицы рекордов). Благодаря этому отпадала необходимость в использовании картриджей с батарейками. Карты памяти Neo-Geo были также совместимы и с игровыми автоматами Neo-Geo MVS (подобная технология использовалась Sega на Dreamcast и Naomi). Таким образом, без труда можно было осуществлять обмен информацией между двумя системами. ■

КОМПАКТ-ДИСК

ДЕШЕВЫЕ ИГРЫ, ДОЛГИЕ ЗАГРУЗКИ

В 1994 году SNK удалось снизить цены на игры для Neo-Geo, выпустив новую версию AES, использовавшую 1-скоростной привод CD-ROM вместо слота для картриджей. Назвали консоль без затей – Neo-Geo CD. Однако из-за проблем с надежностью конструкции и высоких издержек производства уже через несколько месяцев дизайн системы пришлось изменить. Новая версия Neo-Geo CD была лишена почти всех недостатков оригинальной модели, кроме одного: слишком большого времени загрузок.

Отчасти проблема была в 1-скоростном CD-ROM'е, который просто не справлялся с большими объемами данных. Другая причина – гигантский размер игр, построенных на спрайтах. Такие хиты, как, скажем, Metal Slug требовали загрузки огромного количества информации. Поэтому сама консоль несла на борту 7 Мбайт Dynamic Random Access Memory (DRAM) (для сравнения: PlayStation обходилась всего 2.5 Мбайт). 1-скоростному CD-ROM'у требовалось немало времени, чтобы считать 7 Мбайт данных, поэтому зачастую время загрузки каждого кусочка игры было больше минуты. Ожидание скрашивала простецки анимированная обезьянка-жонглер. Хотя рано или поздно один ее вид начинал вызывать легкую тошноту.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Звуковой процессор: Yamaha 2610
Звуковых каналов: 13
Память: 7 Мбайт DRAM
(Dynamic Random Access Memory)



Samurai Spirits RPG была выпущена только в Японии. При этом она так никогда и не появлялась на картриджах.





И снова SNK пришлось переделывать многострадальную консоль. На сей раз все получилось почти как надо. На борту Neo-Geo CDZ стоял уже 2-скоростной CD-привод... Но время было трагическим образом упущено. Система оказалась в тени PlayStation, так что продажи ее можно назвать практически никакими. Плюс ко всему выяснилось, что Neo-Geo CDZ часто ломалась. Кроме того, во многих играх, выходивших ближе к сходу системы со сцены, разработчикам приходилось использовать упрощенную анимацию, чтобы уложиться в 7 Мбайт памяти. Это стало последним гвоздем в крышку гроба SNK, которая к тому времени уже испытывала серьезные финансовые трудности. И все же у Neo-Geo CD и Neo-Geo CDZ было несколько неоспоримых достоинств. Самое очевидное из них – более дешевые игры. Любой желающий мог приобрести самые знаменитые хиты SNK всего за $50, четверть от той цены, которую раньше приходилось платить за картриджи. А благодаря переходу на CD заметно возросло качество звука в играх. Вдобавок обе системы могли проигрывать обычные музыкальные компакт-диски. ■

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ NEO-GEO

ЗА ПОСЛЕДНИЕ 13 ЛЕТ ИЗ ЦЕХОВ SNK (А ТЕПЕРЬ PLAYMORE) ВЫШЛО НЕМАЛО ПОТРЯСАЮЩИХ ИГР. ТОЛЬКО ВЗГЛЯНИТЕ НА ЭТО ВЕЛИКОЛЕПИЕ...

FATAL FURY

Fatal Fury вышла в 1991 году (в один год со Street Fighter II) и для многих стала той игрой, ради которой стоит покупать Neo-Geo. На выбор нам предлагались три персонажа – Терри, Энди и Джо, – обладавшие неплохим набором суперприемов. И, несмотря на то что многие элементы Fatal Fury были исполнены куда скромнее, чем в Street Fighter II, обе игры пользовались заслуженной популярностью.

Уникальная особенность Fatal Fury – «двухуровневые» арены: персонаж в любой момент мог «запрыгнуть» на задний план, что вносило определенный стратегический элемент в игровой процесс. К сожалению, игрокам такая система пришлась не особенно по вкусу, так что в последующих частях сериала от нее порой отказывались.

Конечно, тогда трудно было предположить, что через 13 лет эта фича станет обычным делом благодаря использованию полигонов. Забавно, но среди определенной части игроков подобная система до сих пор не нашла популярности, как, впрочем, и 3D-файтинги вообще. ■



Fatal Fury – Street Fighter II был красивее Fatal Fury, но не мог тягаться с ней в стильности.



Fatal Fury мог похвастаться двухуровневыми аренами. Кроме того, бои проходили в разное время суток.

SAMURAI SHODOWN



В Японии игроки обожали фонтаны крови, а вот из американской версии игры их убрали.

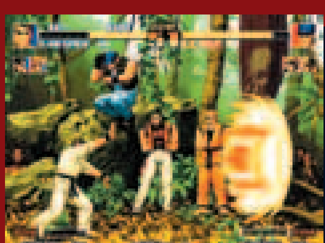


Хотя большая часть бойцов Samurai Shodown имела японское происхождение, чувствуется влияние и западной культуры.

Если вы лично незнакомы с Samurai Shodown, вам может показаться, что это обычный двухмерный файтинг. Однако вклад этой игры в историю куда более значителен, чем кажется на первый взгляд. Не будь Samurai Shodown, мы, возможно, никогда бы не увидели Soul Blade и Soul Calibur. Дело в том, что этот файтинг был сделан так качественно, что его влияние чувствуется во всех похожих играх, вышедших после 1993 года. 13 бойцов в Samurai Shodown (12 играбельных персонажей и один босс) были настолько детально проработаны, а общий уровень графического великолепия игры настолько высок, что она затмила практически все файтинги, вышедшие до нее. Благодаря техническим возможностям Neo-Geo камера приближалась или удалялась от героев в зависимости от расстояния между ними. Это создавало совершенно неповторимый эффект. Позднее было выпущено три сиквела и множество портов. ■

THE KING OF FIGHTERS

Сериал The King of Fighters, в который вошли персонажи из Fatal Fury и Art of Fighting, доказал, что SNK – настоящие короли файтингов. Игры этого сериала (первая часть вышла в 1994 году) сочетали в себе все лучшее из других файтингов SNK (и кое-каких творений Capcom). Смесь получилась гремучая. Каждый уровень начинался с небольшой заставки, использовавшей как минимум один из многих графических эффектов, на которые была способна Neo-Geo. Это подняло игру на доселе невиданный уровень качества. Главная особенность The King of Fighters в том, что игрок выбирал не одного, а сразу трех бойцов, которые последовательно сменяли друг друга, как только один из них оказывался в нокауте. Это здорово выделяло игру на фоне остальных файтингов. Позже многие разработчики заимствовали подобную систему, но мало кому удалось создать проект столь же яркий и запоминающийся, как творение SNK 9-летней давности. ■



Взяв все лучшее из файтингов SNK, KoF сразу же завоевал всенародную любовь.

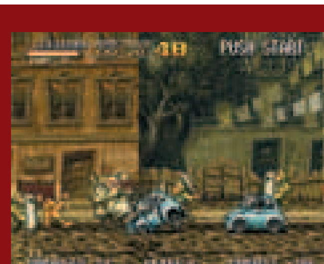


Геймеры легко узнавали персонажей, созданных SNK, хотя те и уступали в известности Чун-ли или Гайлу.

METAL SLUG



Несмотря на высокую сложность, Metal Slug принес SNK немало денег, в которых она так нуждалась в то время.



Огромная емкость картриджа Metal Slug позволила создать удивительной красоты анимацию.

Metal Slug – один из самых знаменитых сериалов, выходивших на Neo-Geo. Впоследствии игры этой серии портировали на многие консоли, включая Saturn и PlayStation (последняя отличилась невероятно долгим временем загрузки некоторых уровней). Собственно говоря, Metal Slug 3 даже должен был выйти на PS2 этой весной, но в последний момент релиз отложили без объяснения причины. Metal Slug – это аркадный экшн, сочетающий в себе элементы платформера и совершенно чумового шутера.

Metal Slug может похвастаться едва ли не лучшей анимацией, когда-либо созданной в двухмерной игре (картридж с Metal Slug 3 «весит» 708 Мбит, львиную долю которых занимали кадры анимации). Кроме того, сериал знаменит и за мультиплеер-режим, рассчитанный на двух игроков. Metal Slug, несомненно, один из лучших игровых сериалов SNK. ■

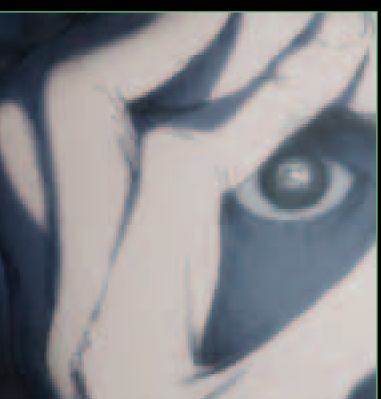
ИДЕАЛЬНАЯ ЗАМЕНА ПЕРЕЗАГРУЗКЕ



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

«Аниматрица» – сборник из девяти рисованных фильмов разного метража (от 6 до 16 минут), большинство из которых снято знаменитыми японскими режиссерами. Сценарии к части эпизодов написали Ларри и Энди Вачовски – таким образом, инспирированная аниме концепция «Матрицы» совершила полный оборот, вернувшись к истокам. Для многих зрителей такое прочтение «Матрицы» окажется куда увлекательнее, чем разочаровывающая «Перезагрузка».

«АНИМАТРИЦА» (THE ANIMATRIX), группа режиссеров, 2003. Наш рейтинг: ★★★★★



Прилетев на премьеру первой «Матрицы» в Японию, братья Вачовски – давние поклонники и знатоки аниме – сразу же отправились в тур по нескольким анимационным студиям. Результатом этой поездки стала договоренность о создании уникального сборника, расширяющего вселенную фильма. Братьям удалось заразить своим энтузиазмом Синъитиро Ватанабе (Cowboy Bebop), Кодзи Моримото (Memories), Йосиаки Кавадзири («Манускрипт ниндзя») и Махиро Маэду (Blue Submarine 06) – творцов первой величины в аниме-индустрии. Компанию корифеям составил молодой и талантливый Такаси Коике, отличившийся культовым в фэн-кругах фильмом Trava, а также кореец Питер Чанг, чей мини-сериал Aeon Flux в середине девяностых успешно прошел по MTV. Единственной американской студией, привлеченной к работе над проектом, стала основанная Хиронобу Сакагути Square Pictures – она прославилась визуально великолепной, но не принятой массовым зрителем «Последней фантазией».

«Аниматрицу» снимали долго, почти три года: переписывали сценарии, утрясая детали и устраняя нестыковки. Наконец, в феврале 2003-го создатели заявили, что им есть что показать – и в сети на



официальном сайте (http://www.intothematrix.com/) была выложена в свободный доступ первая часть двухсерийной новеллы «Второй Ренессанс». На протяжении последующих месяцев на сайте дебютировали еще три новеллы; в начале весны снятый на мощностях Square Pictures «Последний полет «Осириса» демонстрировался в штатовском кинопрокате перед фильмом «Ловец снов», а у нас – перед «Пунктом назначения 2». И вот (уже после майской премьеры «Перезагрузки») Warner Brothers выпускает «Аниматрицу» сразу на DVD. Диск для региона 1 молниеносно оказался в нашей редакции.

КОРОТКО О ДИСКЕ

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПОДБОРКА БОНУСОВ

DVD «Аниматрицы», как и положено хорошему диску от Warner Brothers, богат дополнениями. Это звуковые дорожки с режиссерскими комментариями к четырем новеллам, в высшей степени познавательный 20-минутный документальный фильм об истории аниме (здесь японцев хвалят разные знаменитости, включая автора «Спауна» Тодда Макфарлена), а также сюжеты о создании каждого из девяти эпизодов сборника. Цифровой трансфер широкоформатного изображения почти безупречен, то же самое можно сказать о саундтреке в формате DD 5.1. Специально для привередливых слушателей доступна как английская, так и японская озвучка – даже затрудняемся сказать, какую из них в данном случае можно назвать «оригинальной».

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Super ShortNews Turbo EX Edition

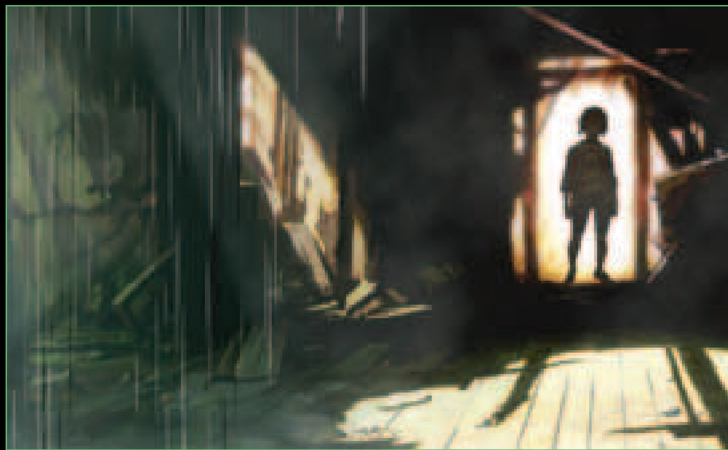
▶ НА КАННСКОМ кинофестивале компания ADV Films объявила о начале подготовки к съемкам художественной киноадаптации Neon Genesis Evangelion. Фильм (над которым, очевидно, будет работать американская съемочная группа) станет плодом сотрудничества ADV и авторов оригинального аниме – студии Gainax. Настоящим сюрпризом стала информация



о том, что производством визуальных эффектов для картины займется новозеландская студия Weta Workshop Ltd., создавшая спецэффекты трех частей «Властелина колец» Питера Джексона. Хотя отдельные представители аниме-фэндома уже выразили недоверие относительно того, как ADV обойдется со сложной психологической подоплекой фильма, участие Gainax все же позволяет надеяться на успешность экранизации.

▶В ЯПОНСКОМ ЖУРНАЛЕ Weekly Shonen Magazine дебютировал первый выпуск новой манги от CLAMP. Главные герои – Сакура и Сяолян из Card Captor Sakura, но сюжет абсолютно оригинален, и развивается он в «альтернативной» вселенной. История, названная Tsubasa («Крыло» или «Крылья»), перекликается с другой мангой, CLAMP – xxxHOLIC, параллельно печатающейся в Young Magazine. Посмотрим, как будет развиваться этот любопытный эксперимент.





В одном из предыдущих выпусков «Банзай!» (см. 05(134) номер «СИ») мы кратко обрисовали сюжетную канву всех девяти фильмов, входящих в сборник, и пересказывать сейчас происходящее в деталях нет смысла – зачем портить впечатление от просмотра? Поговорим лучше о качестве релиза и тех эмоциях, которые он вызывает. К исполнению придираться бесполезно, все-таки «Майкл Джексон калабштятину не лабает» – ведущие японские студии, подкрепленные внушительными американскими финансовыми вливаниями, выдали перворазрядную картинку. Тем приятнее, что от новеллы к новелле круто меняются стилистика и техника исполнения. Сборник открывается полностью трехмерным «Полетом «Осириса» от Square Pictures, где они используют тех же виртуальных актеров, что в «Последней фантазии» (Аки Росс постригли!) – но с заметно возросшей детализацией. Эстафету подхватывает двухсерийный «Второй Ренессанс» Маэды, повествующий о начале войны человечества с порожденными им машинами и о падении цивилизации людей, не устоявших перед ордами механизмов. Ультрамодное соединение рисованной и стилизованной трехмерной графики; кадры, отсылающие к вьетнамской войне и беспорядкам на площади Тяньаньмынь; «репортерские» съемки в гуще сражения; каноническое объяснение предыстории «Матрицы» – безусловно, это один из лучших эпизодов сборника. Хотя даже тут толком не сказано, зачем машинам нужны люди (то есть в чем именно заключается работа «элементами питания» – ведь человеческое тело вырабатывает гораздо меньше





энергии, чем требуется на его жизнеобеспечение) – а решение земных стратегов отрезать роботов от солнечного света и вовсе выглядит глупостью: помимо солнца, есть миллион гораздо более действенных источников энергии. Далее – еще один эпизод по сценарию Вачовски, «История Кида». Юный хакер, которому Нео открывает глаза на Матрицу, предпочитает погибнуть в иллюзорном мире, чтобы попасть в реальность. Новелла, срежиссированная Синъитиро Ватанабе и снятая в неожиданной для аниме манере (все словно нарисовано шариковой ручкой), помогает понять, отчего за героем Киану Ривза в «Перезагрузке», как приклеенный, таскается какой-то парнишка – это и есть тот самый Кид. Следующая короткометражка, «Программа», на наш взгляд, совершенно традиционна и являет собой проверенный временем набор штампов самурайского аниме – тем не менее, эта работа Йосиаки Кавадзири и студии Madhouse (X TV, Vampire Hunter D: Bloodlust) выполнена в высшей степени качественно. Другое дело – «Мировой рекорд» от новичка Коике: тут тебе не только качество, а еще и бешеная крутизна, невероятные визуальные находки и бьющая ключом энергия. Виртуозная авторская анимация с непривычки многим не понравится – в общем, маленький шедевр. Большой шедевр и главная новелла сборника – это «За грань» от мастера коротких историй Кодзи Моримото («Карнавал роботов»). Вот где, пожалуй, острее всего проявляется элемент чуда, которым подкупала первая «Матрица», и который бесследно улетучился из второго фильма. Здесь нет баталий с

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD с фильмом «Аниматрица». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июля!

Вопрос:

Какое полнометражное аниме активно цитируется в фильме «Матрица»?

1. Ghost in the Shell
2. Cyber City Oedo
3. Ping Pong Club

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



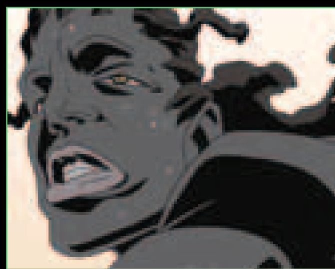
ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD сериала Chobits получает Александр Яковенко из Ставрополя. Правильный ответ: не экранизирована в виде музыкального клипа манга Lawful Drug.





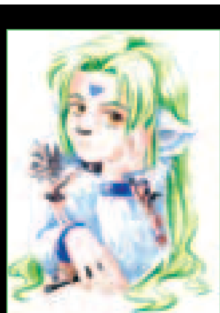


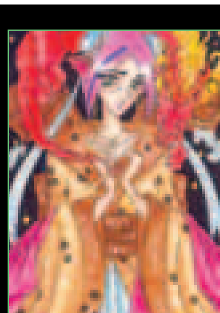
полчищами машин, «веревочного» кунг-фу и черных плащей – зато есть солнечный летний полдень, поиски пропавшей кошки и настоящее волшебство... пусть даже причиной тому оказывается сбой программы. «Детективная история» – резкий разворот на 180 градусов: тонкая черно-белая стилизация под фильм нуар, детектив с поисками Тринити и грустная, лиричная развязка. На таком фоне последняя новелла, «Матрикулированный» от Питера Чанга, смотрится слегка затянутой и недостаточно красноречивой – учитывая драйв предыдущих эпизодов, «Аниматрица» заканчивается слишком спокойно: к моменту появления на экране гротескных чанговских фантазий кульминационные моменты сборника уже позади.

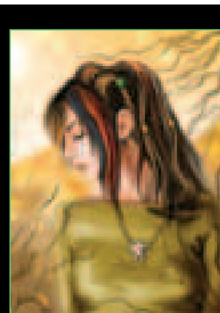
Не скроем, поначалу мы относились к «Аниматрице» с изрядной долей скепсиса. Однако ознакомление с содержимым диска развеяло сомнения: с легкой руки братьев Вачовски японцы продемонстрировали всему миру высший пилотаж в области анимации – удивительно красивой, изобретательно поданной, подкрепленной берущими за душу сюжетами. Сборник, практически лишенный слабых мест, – очередная визитная карточка аниме, с которой многие начнут свое знакомство с этим видом искусства. Более того, «Аниматрица» стала именно тем, чего многие зрители ждали от фильма «Матрица: перезагрузка», но так и не дождались. Итог: полностью оправданные пять розовых звездочек. ■

ПОБЕДИТЕЛИ АРТ-КОНКУРСА!

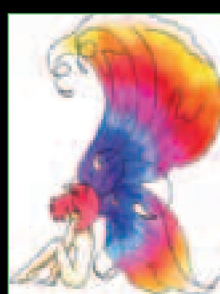
Получив чуть более ста рисунков со всех уголков России и ближнего зарубежья, мы выделили двенадцать наиболее, на наш взгляд, достойных работ. Призы – видеокассеты и DVD с легально изданными MC Entertainment аниме-фильмами – получают Ranmaru (Екатеринбург), Nezumi Komori (Новосибирск), Ann Kemushi (Калининград), Lanfir (Воронеж), Алибек (Москва), Aridan, Елена Свиридова (Тула), Headhunter (Москва), INO (Москва), Акитка (Нижний Новгород), Saiber (Уфа), Rara (г. Лиски). Мы также поздравляем всех остальных участников и надеемся, что им повезет в следующий раз. Более полную подборку присланных на конкурс работ вы найдете на нашем компакт-диске. ■

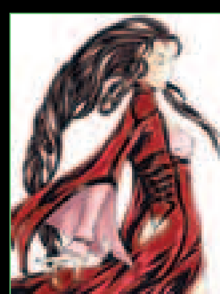


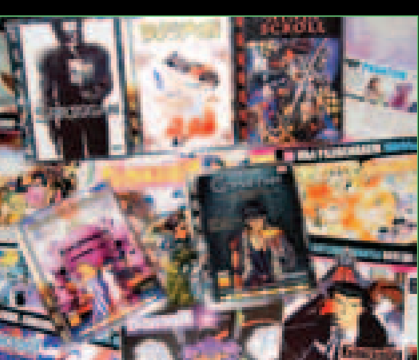




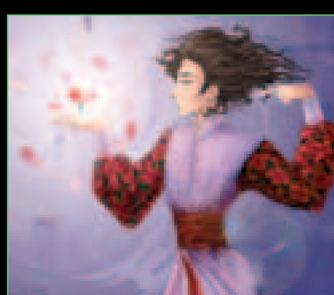






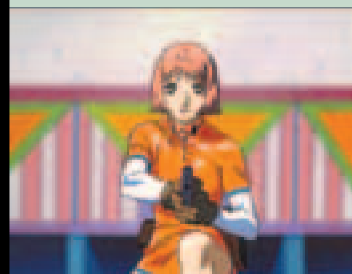






Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ **MC ENTERTAINMENT** снизила розничные цены на все свои DVD до 300 рублей за диск – эта скидка будет действовать на протяжении лета. Также компания объявила о своих достаточно обширных планах по выпуску



аниме. В июле этого года на DVD и VHS должна появиться «Кайт: девочка-убийца» (KITE), в августе выйдет оригинальный «Охотник на вампиров» (Vampire Hunter D), в сентябре – «Красотки-головорезы» (Mezzo Forte), на октябрь запланирован релиз фильма «Сокровища погибших планет» (Sol Bianca), в ноябре мы увидим «Хеллсинг: война с нечистью» (Hellsing), а в декабре на полках магазинов появится «Страна фантазий».



▸ **КОМПАНИЯ DISNEY** готовит к западному релизу еще один фильм прославленного Хаяо Миядзаки – «Красная свинья» (более известен как «Порко Россо»). Сейчас идет дублирование картины 1992-го года выпуска на английский язык.

Друзья! Мы просим прощения за то, что в этот раз для ставшего уже привычным анимешного видеораздела на компакт-дисках «СИ» не хватило места. Виной тому – выставка E3, ролики с которой заняли почти весь первый диск и внушительную часть второго. Поэтому мы предлагаем вам только подборку «обоев» с героинями хентайных игр и галерею читательских рисунков. В следующем выпуске «Банзай» все вернется на круги своя.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



FULL METAL PANIC VOL. 1

Режиссер Коити Тигира, 2002

★★★★☆



Студия Gonzo в своем репертуаре: яркая, залихватская, бравурная, местами легкомысленная, а местами ой какая серьезная фантастическая история об альтернативной вселенной – где Советский Союз и не думал исчезать, где террористы охотятся за непростой японской школьницей, а добры молодцы из секретной организации «Митрил» рассекают на шагающих танках. Кому мало – припасена подростковая романтика, наследие древней цивилизации, впечатляющий экшн и задрапированная шутками глубокая подоплека. Винегрет получился вкусный и питательный. Обретающиеся на диске 4 серии (всего снято 26) проглатываются моментально. Очень хочется добавки.



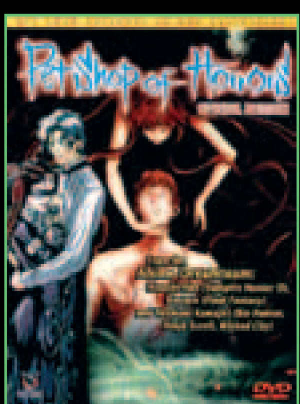
S-CRY-ED VOL. 1: THE LOST GROUND

Режиссер: Горо Танигути, 2001

★★★☆☆



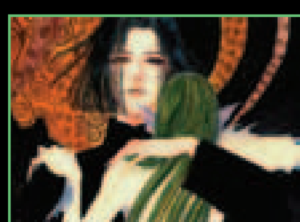
Должны же в аниме быть свои «люди Икс»? Неважно, что тутошние сверхгерои не сражаются сами, предпочитая призывать в бою на помощь «альтеров»: идеология марвеловских комиксов бережно сохранена и пышно колосится на японских просторах. Как раз тот сериал, который смотрят девочки, боясь кому-нибудь в этом признаться – ведь считается, что негоже девочкам с замиранием сердца следить за геройскими разборками, снятыми вроде бы на потеху мальчикам. А что поделаешь, если мальчики здесь – такие красавцы, что редкая девочка взгляд отведет? Но если совсем по секрету (так, чтобы девочки не слышали), неплохой потенциал растрачен авторами впустую. Могли бы – да поленились...

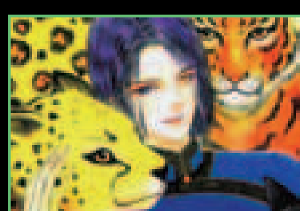


PETSHOP OF HORRORS

Режиссер Тосио Хирата, 1999

★★★★☆



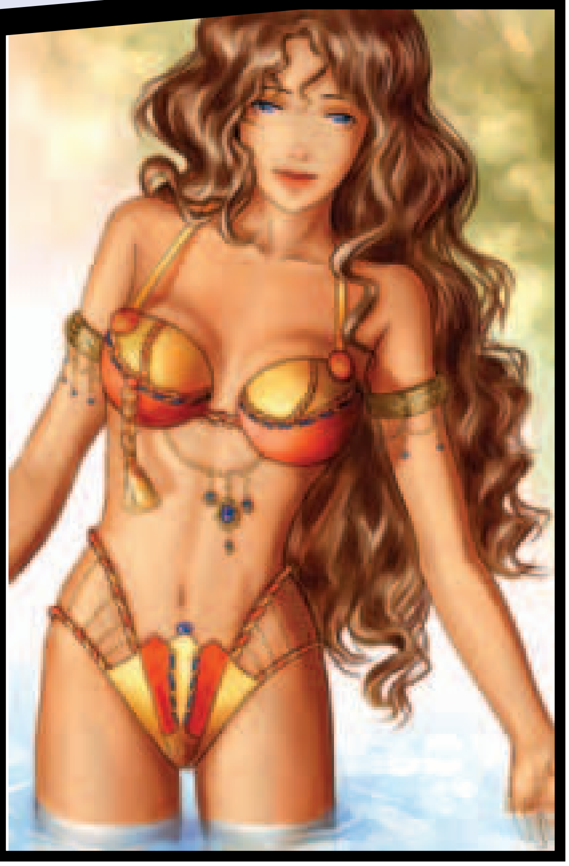


Четыре OVA-фильма, переизданные на одном диске, – безоговорочно культовые. Это значит – не самые гениальные, оригинальные и красивые, но цепляют будь здоров как. Граф Д., владелец магазинчика сказочных существ, продает их людям, взимая с каждого покупателя некое обещание. Человеческая природа такова, что обещания вскоре нарушаются – и нарушителя ждет справедливая расплата. Детектив Леон расследует причины смертей, ведя с графом изощренную игру. С каждой серией саспенс нагнетается все сильнее, а моральная сторона происходящего становится все более запутанной и интересной. Получается «разговорный» ужастик для зрителя-интеллектуала.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**

Приветствую! Сегодня много критики, разоблачений, споров о пиратстве (надо выносить в отдельную рубрику) и даже есть выкрики про «тупые консоли»! Читайте скорее!!! Тех же, кто не всегда просматривает «ОС» от начала и до конца, прошу обратить внимание на письмо про Катю. Письмо номера. Лучшее, что я для вас припас сегодня. Никто не думал, что шутливые статьи Глагола (ДА-ДА-ДА!!!), подписанные Копыткиной, вызовут такой нездоровый ажиотаж.
Вечно ваш, голос редакции Виктор Перестукин.



ВЯЧЕСЛАВ ФЕДОРОВ

Здравствуйте, редакция моего любимого журнала под великим и общеизвестным названием «Страна Игр». Пишет вам заядлый геймер из Великого Новгорода. Скажу о дизайне. Я помню и времена '98-'99, когда ваш журнал еле-еле помещался в пакет, и самые первые выпуски (к примеру, июль 1996, когда был опубликован обзор первой Diablo), и 2000-ый, когда у вас был дефицит на бумагу. Сейчас же с гордостью могу сказать, что желать вам можно только толстеть. Кстати, с юмором у вас туговато, один Купер, которого я знаю еще с «Великого Дракона», отдувается за всю редакцию. Расширьте рубрику «Банзай!», уменьшите размеры «Тактики». Увеличьте «Review». А собственно, как можно жаловаться или указывать Вам? Ведь именно вы делаете этот журнал таким интересным.

г. Великий Новгород

Кирилл Кутырев: Честно говоря, юмор – это не наша стихия. Бывало, заглянешь в редакцию в обед: кто Шопенгауэра читает, кто «Коммерсант» полистывает. А насчет Купера ты прав. Один он и отдувается. Правда, еще Перестукин частенько на Anekdot.ru захаживает. Хочет быть в форме.

Виктор Перестукин: Зачем мне ходить на Anekdot.ru, когда Юра устраивает рассылку по офису наиболее удачных анекдотов оттуда?

НИКОЛАЙ ТОКАРЬ

Hello, «Страна Игр»!

Представляться не буду, думаю, Вы и так меня знаете. Во-первых, новый дизайн, придуманный Аликом Вайнером, – это очень хорошо. Просто отлично. С #06 (135) за март 2003 года журнал действительно приобрел новый дизайн. Это уже вам не халтура, которая была в сентябре 2002 года. Башковитый у Вас этот Алик Вайнер. Молодец, ничего не скажешь. Во-вторых, Катя Копыткина – настоящее открытие для вашего журнала. Эта девочка позволяет нам (геймерам) взглянуть на себя со стороны, увидеть себя глазами человека, мало интересующегося играми и всякой там электронной белибердой вообще. Это вызывает только приятные эмоции и улыбку на лице. Еще было бы неплохо видеть ее творения и во вступительном слове. Ее речь – словно бальзам на израненное геймерское сердце. И вообще, даешь альтернативное мнение Кати Копыткиной к каждой игре! Ура! Идем дальше. «СИ: Бульвар» – неплохо. Вы не думали, чтобы включить данное приложение в сам журнал? И, наконец, может, сделаете отдельную звуковую дорожку на компакт-диске? Щербакову бы понравилось. Все, пока!

г. Харьков

Кирилл Кутырев: Для тех, кто не знал: Катя Копыткина – есть давнее школьное прозвище Александра Щербакова.

Виктор Перестукин: Кутырев, не путай читателя! Алекс Глаголев во всем уже признался. Уважаемый Николай, да и все остальные тоже: «СИ: Бульвар» была первоапрельской шуткой. О каком постоянном приложении может идти речь?

А разве у нас нет музыки на каждом диске? Или Николай советует сделать аудио-CD? По-моему, все и так здорово.

NANA И RAIN QIN

Здорово, привет, здравствуйте, любимый журнал! Пишут вам две киевлянки. Геймерши! Ау! Мы вас не слышим! Неужели вам все до лампочки, и вы пропустите это мимо ушей? Нас опустили ниже канализации! Оказывается, геймерши – это плаксивые шизофренички, ревущие при заставках FF. Уважаемая геймерша со стажем Nata6a утверждала это в апрельском номере. Вам кажется, что мы вот-вот извергнем пену изо рта и сокрушим все вокруг от злости? Это не так. Мы просто проявляем признаки нервозности, что является одним из привычных побочных эффектов. Если геймеры считают нас такими, то мы ответим: «Господа, вы не правы!» Иногда следует думать, что пишешь, так как все это задевает за живое. А вам, многоуважаемые геймерши, советуем не принимать всю эту туфту близко к сердцу. Вы – лучшие! А некоторым иногда лучше жевать, чем говорить.

Но сменим тему. Журнал у вас хороший. Добавить бы пару страниц «Обратной связи». Уважаемая редакция «СИ», будьте так любезны напечатать мои координаты. Люблю такие жанры: RPG, Action, Fighting и Racing. Обо всем остальном напишу в письме. Адрес: Украина, г. Киев, ул. Радужная, дом 69, кв. 206. Отвечу всем.

г. Киев

Виктор Перестукин: Единственная доступная мысль письма, это та строчка – «вы – лучшие!» Согласен. А вот что еще хотели сказать/доказать Nana и Rain Qin, увы, мне не понятно. Но, я полагаю, это послание адресовано в первую очередь девушкам-геймершам, и нам здесь ловить нечего.

ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ГРИГОРИЙ БЕЗОБИДНЫЙ

Хай! «Страна», ты что творишь? Вся редакция с неистовым улюлюкиванием и военным настроем кидает камни в огороды потребителей пиратской продукции, а сама клепает заказные материалы, распродаваясь, словно девка на Тверской. Да, пиратство – это ПЛОХО. Я сам покупаю только «лицензию», и это не понты, я просто уважаю труд других людей! А ты, «Страна», похоже, не можешь понять, что борьба с пиратством – это борьба с народом. Когда люди перестанут харкать на тротуары, смачно пережевывая сопли. Когда люди смогут выкинуть развернутую пачку сигарет в урну, а не в сливные сооружения. Когда «Страна» поймет, что публикация писем только хвалебного и лестного содержания – это интеллектуальный онанизм, а не связь с читателем.

«Страна», давай расскажем о том, что не будет хорошего кино, сделанного в России. О том, что не будет нормальной поддержки российского потребителя. О том, что если мы не будем уважать издателей, они не будут делать игры для нас. А как понять твои непонятные наезды на PC? Я понимаю, что рынок сейчас ориентирован на консоли и денег рубят там больше, но это не повод БЕСПРИЧИННО петь дифирамбы консолям. Да, игры на консо-

лях красивые, но безбожно тупые (простите, но я так считаю). Неужели в нашей «Стране» всех прет от формы, а на содержание им просто положить? И почему нет ни слова о том, что пиратские диски для PC покупать так же плохо, как и любые другие, ведь, покупая их, мы обворовываем СЕБЯ?

Виктор Перестукин: Про заказные статьи подробнее можно? Как-то ты тему сразу сменил. Или продажная «Страна» – это уже факт, не нуждающийся в подтверждении? Ненормально, Григорий! Обвиняя, отвечай за каждое свое слово. «Страна» не печатает критику? Держи. Повесь на стенку. Смотрим по пиратству... Так, как всегда: «борьба с народом», «не будет нормальной поддержки российского потребителя»... А кино зачем сюда приплел? Я, кстати, не согласен. Будет в России хорошее кино. Должно быть.
Ну, про «тупые консоли» тебе читатели расскажут. И с чего ты взял, что, говоря о пиратстве, мы имели в виду только консоли?! Такого повода мы не давали.

С БОЛЬШИМ УВАЖЕНИЕМ ОТ ISAMU DYSON, А!?

Здравствуй «Страна». Это гневный читатель. Меня начинает пугать тенденция вашей неорганизованности и недобротного отношения не только к вашему делу, но и к вашим читателям. Если честно, меня начинает бесить, что у вас в каждом номере либо опечаток море, либо брехни (прошу прошения за это слово, но без него нельзя). То пишете, что на диске много чего интересного, но там этого не оказывается, то дата выхода номера следующего бредовая. Примеров куча, вот один из них:
- в номере от 9 мая указано, что следующий должен выйти 8 мая.
Ну что за бред?! Я прошу Вас аккуратнее и бережней относиться вам к своей работе, ведь вы стараетесь для нас. Или я не прав? Прошу обязательно опубликовать это письмо с ответом, так как думаю, что я такой не один и многим будет это интересно.
З.Ы. Я прошу прошения, если я как-нибудь обидел или оскорбил Вас, но гневное письмо должно именно так и писаться. Прошу всетаки опубликовать его с ответом.

isamu-dyson@mail.ru

Виктор Перестукин: Эээ... Юра лично попросил вставить это письмо в «ОС». Уважаемый Isamu Dyson! Твой гнев справедлив. Ты – наш читатель и имеешь полное право клеймить нас, если замечаешь, что «СИ» отходит от своих принципов и обещаний. Мы работаем для вас и ради вас. Любые замечания о нашей работе, присланные вами, ни в коем случае не удаляются и не игнорятся. Наоборот, такие письма для нас – самые полезные!

СКАЙ

Привет, «Страна»!
Не буду утомлять вас хвальбой – и без меня хватает. Поэтому перейду к делу. В мартовском номере #06 (135) меня больше всего задел материал, посвященный пиратскому рынку. Материал отличный. Лишь одно «но». Это в Москве идет серьезная борьба с пиратством, и в Питере еще какой-то движняк есть. А в остальных городах? Лицензию днем с огнем не сыскать. Больше того, в Украине нет даже закона, запрещающего распространение пиратских дисков. Вернее, он есть, но под его действие попадают PC-продукция, музыкальные и видео-CD и DVD. А диски для игровых приставок – нет! Поэтому они у нас так свободно и продаются. И никто, к сожалению, вести с ними борьбу не хочет. Я искренне надеюсь, что такой закон будет принят в обозримом будущем, а пока... Будем довольствоваться тем, что есть. Пока!
PS: И кто вам сказал, что пиво у нас по 3 гривны? Вас кто-то обманул. Пиво у нас стоит от 1 гривны 50 копеек! Может, выслать вам пару ящичков в редакцию?

г. Донецк

Кирилл Кутырев: Честно говоря, особого ажиотажа по поводу пиратских дисков на Украине не наблюдал. К примеру, в Донецке продают все то же и в тех же количествах, что и Москве. А отсутствие закона о распространении пиратских PS2 дисков еще не означает их легализованную продажу. Тут вам и соблюдение авторских прав, и разрешение на тиражирование, и куча всего остального, что так хорошо прописано и так плохо исполняется.
Виктор Перестукин: Ты сухарь, Кутырев. Тебе про пиво, а ты про «разрешение на тиражирование». Уже давно все объяснили. Уверен, каждый прочитавший знаменитую статью, покупая диски даже в местах, куда лицензия придет еще не скоро, чувствует себя неуютно. Главное – поворот в мозгах!
А от пары ящичков «Славутича» наша редакция не отказалась бы!

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
Давно ожидаемое дополнение к Return to Castle Wolfenstein. Add-on рассчитан на мультиплеерные баталии с участием до 32 игроков.



COLIN MCRAE RALLY 3.0
Демо-версия одного из лучших раллийных симуляторов содержит три трассы, по которым можно вдоволь погонять, наслаждаясь ездой на Ford Focus RS WRC.

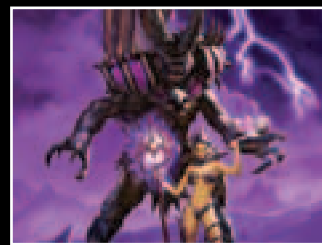


NEIGHBOURS FROM HELL
Отличная аркада, имитирующая телешоу «Подгадь соседу». Приемы, с помощью которых вы можете подгадить соседу, как правило, описываются в рубрике «Западлостроение» журнала «Хакер».

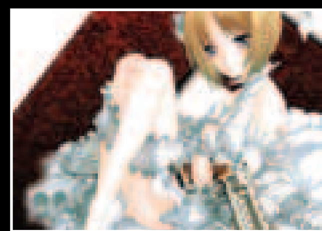


ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



КАРТИНКИ И ОБОИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Bandits: Phoenix Rising
- Grand Theft Auto: Vice City
- Iron Storm
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Блицкриг
- Противостояние: Азия в огне
- Смертельные грезы

ФЛЭШКИ

- DisODERLY
- Cosmopilot
- War On Terrorism: Spec Ops
- Video Pool

БОНУСЫ

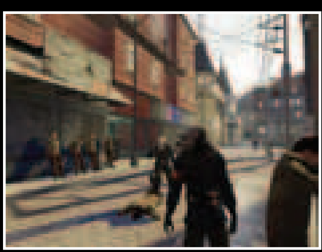
- Концепт-арт к игре Rise of Nations
- Дополнения к 3D Mark 2003

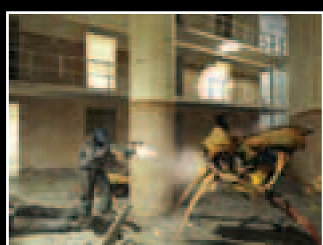
А ТАКЖЕ: 1st Go Warkanoid III: Story-book, Animal Attack, Astral Tournament, Cunyngas, Dr. Blob's Organism, Fox Jones: The Treasures of El Dorado, PacMania II, PowerBoxx, Reiner Knizia's Samurai, Space Station ManagerStar Cluster, Starscape, Starship Ranger, Star Wraith 3: Shadows of Orion, Trash Killer 2, Vector Mirage, Virtual Sailor, Wonderland

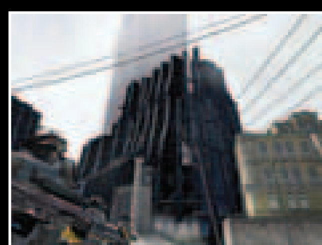
CD2

ВИДЕО

- Огромное, 25-ти минутное видео из Half-Life 2







СОФТ

REG ORGANIZER
Менеджер реестра/файлов настройки Windows 95-XP. Утилита копает очень глубоко и при этом часто находит ключи, которые оказались не по зубам ее аналогам. При умелом подходе это делает жизнь shareware-программ бесконечной...

WEB GULP
Отличный офлайновый браузер. Загружает и создает копии сайтов (с ограничением глубины поиска), работает с базами данных и динамическими страницами. Понимает ссылки типа «javascript:» или с заданным параметром «OnClick()»!

«КОНФИГУРАТОР SPORTSTER'A»
Утилита настройки модемов Sportster 33.6/56K поможет уменьшить число разрывов соединения на зашумленных линиях, выбрать модуляцию, диапазон скоростей соединения, режимы коррекции ошибок и т.п. Пригодится интернет-геймерам!

А ТАКЖЕ: «Почтальон», «Генератор паролей», iNetAdviser, Решалка, Напоминалка, Европа, HotDog Professional, foobar2000, SpamWeed, MessagePopupII, Access Lock, Offline Explorer Enterprise, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander, DivX 5.0.5, RealOne Player, Best Flash Player.

КИБЕРСПОРТ

- Демки с онлайн-турнира CAL Counter-Strike Invite
- Финальная игра «Пермского периода» в номинации Starcraft: Broodwar
- Демки с онлайнового турнира по Quake III Arena от клана p0x
- Демки с «Пермского периода» в номинации Quake III Arena

Карты для Ureal Tournament 2003

- Финальная матч питерской квалификации по Counter-Strike
- Демки с онлайн-турнира Clanbase Nations
- Демки с «Пермского периода» в номинации Counter-Strike

Коллекция лучших риплеев со второго шоу-турнира от MPGL по Warcraft III: Reign of Chaos

- Демки с онлайн-лиги SEL
- Коллекция лучших риплеев с турнира «Пермский период» по Warcraft III: Reign of Chaos

МУЗЫКА

- Избранные треки из игры Grand Theft Auto: Vice City

МОДЫ

GRAND THEFT AUTO 3 – REALGTA3

Тотальная конверсия Grand Theft Auto, которая привносит в игру реально существующие машины, здания, рекламные постеры и так далее. Во многих изданиях модификация получила высшие оценки, мы тоже скромно присоединяемся: это – лучшее!



А ТАКЖЕ:

- Battlefield 1942 – Saddam1942
- Enter the Matrix – ETM Character Changer
- Grand Theft Auto 3 – GTA3: Multi Theft Auto
- Red Alert 2 – YR Skirmish Pack
- The Elder Scrolls III: Morrowin– Astarsis Basic Replace
- The Elder Scrolls III: Morrowind – Realm of the Shadow Drow
- The Elder Scrolls III: Morrowind – Sugarmoon's Culture Shack
- The Elder Scrolls III: Morrowind – Dark Elves Heroes
- Ureal Tournament 2003 – Pain2k3
- Ureal Tournament 2003 – WoRM2K3

ДРАЙВЕРЫ

- nForce Drivers 2.42 – Windows XP
- nForce Drivers 2.42 – Windows 2000



ДЕМО-ВЕРСИИ
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
Colin McRae Rally 3.0
Neighbours From Hell
1st Go Warkanoid III: Story-book
Animal Attack
Astral Tournament
Cunyngas
Dr. Blob's Organism
Fox Jones: The Treasures of El Dorado
PacMania II
PowerBoxx
Reiner Knizia's Samurai
Space Station Manager
Star Cluster
Starscape
Starship Ranger
Star Wraith 3: Shadows of Orion
Trash Killer 2
Vector Mirage
Virtual Sailor
Wonderland

МОДЫ
Grand Theft Auto 3 – RealGTA3
Battlefield 1942 – Saddam1942
Enter the Matrix – ETM Character Changer
Grand Theft Auto 3 – GTA3: Multi Theft Auto
Red Alert 2 – YR Skirmish Pack
The Elder Scrolls III: Morrowind – Astarsis Basic Replace
The Elder Scrolls III: Morrowind – Realm of the Shadow Drow
The Elder Scrolls III: Morrowind – Sugarmoon's Culture Shack
The Elder Scrolls III: Morrowind – Dark Elves Heroes
Ureal Tournament 2003 – Rain2k3
Ureal Tournament 2003 – WoRM2K3

ПАТЧИ
Bandits: Phoenix Rising
Grand Theft Auto: Vice City
Iron Storm
Metal Gear Solid 2: Substance
Блицкриг
Противостояние: Азия в огне
Смертельные гр[]зы

ФЛЭШКИ
DisODERLY
Cosmopilot
War On Terrorism: Spec Ops
Video Pool

БОНУСЫ
Концепт-арт к игре Rise of Nations
Дополнения к 3D Mark 2003

ВИДЕО
Half-Life 2

СОФТ
Reg Organizer
Web Gulp
«Конфигуратор Sportster'a»
«Почтальон»
«Генератор паролей»
iNetAdviser
Решалка
Напоминалка
Европа
HotDog Professional
foobar2000
SpamWeed
MessagePopupII
Access Lock
Offline Explorer
Enterprise
AVP Lite
exBK GL Edition
BS Player
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows Commander
DivX 5.0.5
RealOne Player
Best Flash Player

КИБЕРСПОРТ
Демки с онлайн-турнира CAL Counter-Strike Invite
Финальная игра «Пермского периода» в номинации Starcraft: Broodwar
Демки с онлайнового турнира по Quake III Arena от клана p0x
Демки с «Пермского периода» в номинации Quake III Arena
Карты для Ureal Tournament 2003
Финальная матч питерской квалификации по Counter-Strike
Демки с онлайн-турнира Clanbase Nations
Демки с «Пермского периода» в номинации Counter-Strike
Коллекция лучших риплеев со второго шоу-турнира от MPGL по Warcraft III: Reign of Chaos
Демки с онлайн-лиги SEL
Коллекция лучших риплеев с турнира «Пермский период» по Warcraft III: Reign of Chaos

МУЗЫКА
Избранные треки из игры Grand Theft Auto: Vice City

ДРАЙВЕРЫ
nForce Drivers 2.42 – Windows XP
nForce Drivers 2.42 – Windows 2000



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 10 июля!/

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Главная премьера лета! Пора домыслов, туманных предположений, гаданий на кофейной гуще закончились – судьбоносный add-on к самой известной RTS всех времен выходит в свет. На страницах «СИ» знаменитый Пандарийский пивовар поделится с вами рецептом своего фирменного напитка, а личный психоаналитик Артеса раскроет секреты из жизни своего подопечного!

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Она возвращается! Невероятное количество полигонов, потраченных разработчиками на бюст самой обаятельной потрошительницы гробниц заставляет предположить, что Лара Крофт подберет ключи к вашему сердцу так же легко, как она это делает с таинственными хранилищами!

LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Легендарная, прославленная, знаменитая, великолепная, увлекательная, чарующая, захватывающая, стремительная, сказочная, неземная, колдовская, обворожительная, совершенная... Встречайте – новая Zelda!

ОБЗОР ЗАРУБЕЖНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

А.Купер внедрился в логово заморских журналистов. Самая полная стенограмма донесений в Центр, самые сенсационные разоблачения и шокирующие подробности на страницах самого передового журнала! (Если кто не понял: самый передовой журнал – это «Страна Игр»!)



Материалы номера могут быть подвергнуты изменению.



ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON® freedom of mind

Digitally yours LG


(game)land
ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ
Мы выбрали это направление
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ ХАКЕР
СПЕЦ ХАКЕР
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
ХУЛИГАН
COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
СВОЙ БИЗНЕС

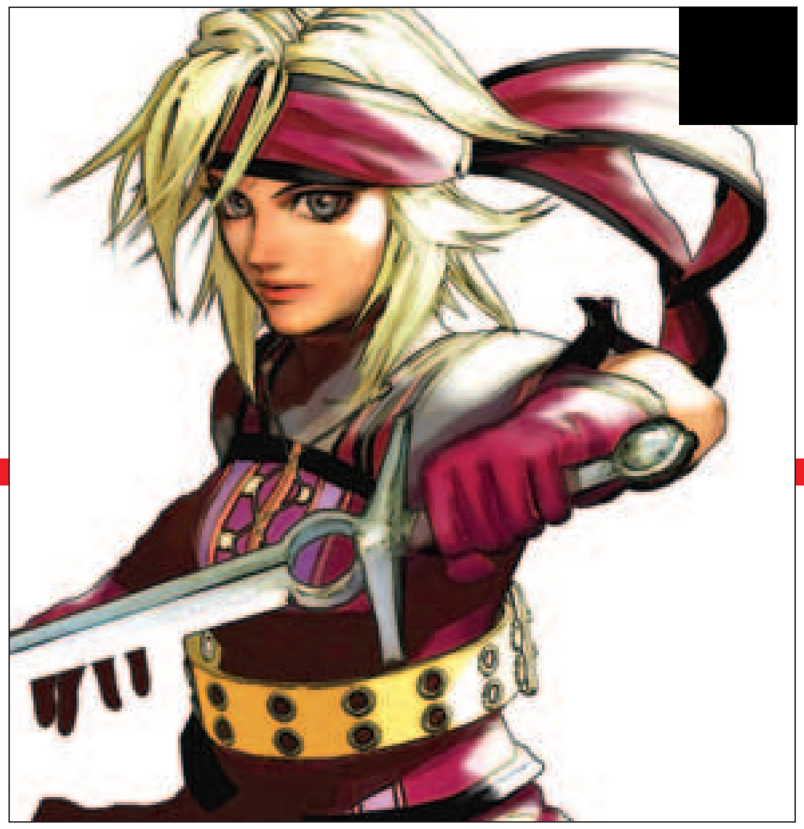

SPACE CHANNEL 5 Part 2
СТРАНА ИГР


第六大通路
GRAN TURISMO™ 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
СТРАНА
ИГР



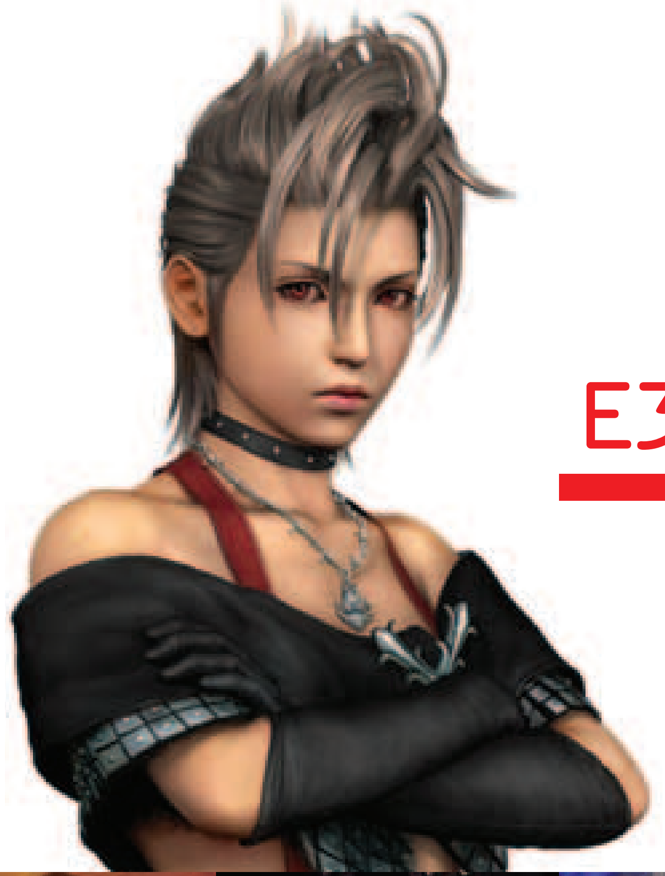
ЛОС-АНЖЕЛЕС
12-16 МАЯ







Составляя импровизированный хит-парад наиболее привлекательных героинь из представленных на нынешней E3 игр, мы безоговорочно отдаем первое место Юне из Final Fantasy X-2.



E3 2003

Самые свежие игры, самые знойные девушки, экипированные по самое «не хочу» коммандос, самые именитые разработчики, самые дорогие в Лос-Анджелесе бутерброды, все это – E3!

СТРАНА ИГР











В этом году мы стали свидетелями высадки десанта с вертолета, побега заключенных, нападения покемонов, чуть не попались в руки фашистов, отстояли трехчасовую очередь на Half-Life и порадовались за присутствовавшие российские релизы.



E3 2003

На выставке «СИ» впервые вручила награды за выдающийся вклад в развитие индустрии. Призы получили Сигеру Миямото (Nintendo), Ю Судзуки (Sega) и Питер Молине (Lionhead).

СТРАНА ИГР

фотографии: Валерий «А.Купер» Корнеев
компоновка: Алик «Jmurik» Вайнер

